# CLUB MSX HNOSTAR

Nº 33 • Noviembre 1995 • 400 ptas.

## I Encuentro de usuarios en Murcia

Así fue la reunión de usuarios celebrada en Cartagena

## Zandvoort 1995

Reportaje de la pasada feria holandesa



## Software

Akin, Sunrise Magazine #17, Pumpkin Adventure III

## Software View

Sanatorium of Romance, MB Muzax #3, Dragon Knight

# Sumario

REVISTA Nº33 3ª ÉPOCA NOVIEMBRE 1995

35

38

## Artículos



16

36

23

43

47

**EDITA:** CLUB HNOSTAR

**COLABORADORES:** Javier Dorado Romero, Juan Miguel Gutiérrez, Antonio Fernández Otero, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Christophe Schloupt, Stephan Szarafinski, Ricardo Suárez, Raúl González, Francisco López, Jorge Ortega, Roald Andersen, Rafa Corrrales, Felipe García, Miguel Francisco Lerma, Raúl A. Fernández Santa-Cruz

**REDACCIÓN:** Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

**MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA:** CLUB HNOSTAR, MSX Eternal, FONY

**IMPRIME:** CLUB HNOSTAR

**DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD**
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎ Y Fax (981) 80 72 93
**Internet:** hnostar@redes1.unizar.es
**Depósito Legal: C-949/94**

*Esta es una publicación destinada exclusivamente a los miembros del Club. No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores. © 1995 Club Hnostar*

# Secciones

## Tecno MSX
*Análisis del conocido y novedoso expansor de 8 slots de Leonardo Padial.*

## Hazlo tú mismo
*Cómo adaptar el mando de la Super Nintendo para los MSX.*

# Software

## Software View
*En este número analizamos: Sanatorium of Romance, Mb Muzax #3 y Dragon Knight.*

## MSX&8Bits
*Este mes, Astyanax (Nes) es comparado al Vampire Killer de MSX2.*

## Software
*Incluimos el plano completo de la primera fase del juego Pumpkin Adventure III. Además, comentamos las últimas novedades: Akin, Sunrise Magazine 17 y una preview española.*

# Noticias

## Noticias
*Las noticias más interesantes tienen cabida en esta sección. Esta vez, comentarios de los últimos fanzines recibidos, entre otras cosas.*

## El Club informa
*Este es el nuevo título de la antigua sección "The Hnostar News" y como simpre, aquí encontraréis las últimas noticias del Club.*

# Editorial

Nuevamente estamos con todos vosotros para comentaros las últimas noticias recibidas en el Club.

En esta ocasión os presentamos un número bien "cargadito", como os gusta a todos. Para empezar, el comentario del Pumpkin Adventure III no tiene desperdicio, encontraréis todas las instrucciones para concluir la primera fase del juego, que es ni más ni menos que la versión promo del mismo. Hemos necesitado horas y horas para poder ofreceros todo el mapeado del juego. No se puede pedir más...

Ahora ya podéis saber, por lo menos un poco mejor, como es el Akin, el último de los juegos comercializados por Sunrise.

La Sunrise Magazine se ha retrasado, pero ha valido la pena esperar. Se trata de la diskmagazine más completa del momento, como podrás leer en el comentario que hemos preparado.

Pero esto no es todo lo que encontraréis en este número. Medio centenar de páginas dan para mucho más. Cartagena ha sido la población elegida para la celebración de la primera reunión organizada por MSX Eternal y Gnosys Ltd. Con motivo de ello os ofrecemos un artículo del mismo con digitalizaciones (lástima que sólo sean en screen 8) remitidas por los organizadores.

Zandvoort ha sido también el escenario de la segunda feria más importante que se celebra en Holanda todos los años. Os mostramos, al igual que hicimos con la pasada reunión de Tilburg, la feria en imágenes. La portada de este mes está dedicada a estas dos celebraciones, esperamos que os guste, al menos ha llevado sus horas de trabajo.

En el próximo número más.

*La redacción*

# CURSO DE TURBO PASCAL

## 19ª PARTE

Por Antonio Fernández Otero

Para conseguir sacarle el máximo partido a los programas que escribamos en T.P. deberemos hacer uso de las directivas del compilador. Las directivas del compilador se sitúan normalmente en la segunda línea del programa, justo después del nombre del programa. Ejemplo:

```
PROGRAM EJEMPLO;
{$I-,K+,U-,C+}
```

Las directivas del compilador se identifican por simples letras (mayúsculas o minúsculas). El formato para activar o desactivar una directiva es el signo dólar ($) seguido de un signo **+** (para activarla) o de un signo - (para desactivarla); estos caracteres van encerrados entre delimitadores de comentarios. Ejemplo:

**{$I-} ó (*$i-*) cualquiera de los dos es válido**

Con cualquiera de estas dos sentencias se desactiva la comprobación de error entrada/salida. En el primer ejemplo se han especificado de una sola vez cuatro directivas del compilador; en este caso el signo dólar aparece solamente antes de la primera directiva. Algunas de las directivas pueden incluirse en cualquier punto del programa. Turbo Pascal asigna valores por defecto a cualquier directiva que no haya sido especificada por el programador.

**• Directiva del compilador B**
**(selección de modo E/S).** ***Valor por defecto: B+***

Cuando está activo, {$B+}, se asigna el dispositivo CON: a los ficheros estándar de entrada/salida de Turbo Pascal. Cuando está pasivo se usa el dispositivo TRM:. El directivo es global a todo el programa, y no puede redefinirse a lo largo de él.

**• Directiva del compilador C**
**(control de consola de E/S).** ***Valor por defecto: C+***

Esta directiva controla la interpretación de los caracteres de control C y S durante la entrada y salida por consola. Cuando está activo, {$C+}, al pulsar un Crtl-C como respuesta a una sentencia Read o Readln se interrumpirá la ejecución del programa y aparecerá el siguiente mensaje:

```
User Break, PC=3A1F
Program aborted
```

Pulsando Ctrl-S se detiene el programa temporalmente de forma que podamos leer lo que esté en pantalla antes de desplazarla hacia arriba. La directiva C es global para un programa entero y no puede cambiarse una vez fijada. Además debe de declararse antes de que comience el bloque principal del programa.

**• Directiva del compilador I**
**(comprobación de error de E/S).** ***Valor p/d: I+***

Se utiliza para comprobar los errores de E/S en un programa.Cuando está activo, {$I+}, todas las operaciones de E/S son testeadas en busca de errores. Si se detecta algún error aparecerá el siguiente mensaje:

```
I/O Error 01, PC=38E1
Program aborted
```

Activar la directiva I del compilador no es la mejor forma de manipular errores de E/S. Un método más efectivo es desactivar la directiva I con la sentencia {$I-} y capturar los errores de E/S uno mismo utilizando la función estándar Io result.

**• Directiva del compilador R**
**(comprobación del rango del índice).** ***Valor p/d: R-***

Cuando se define un array o una cadena, se establece también un rango legal, o límite, para él.Si en un programa se intenta llamar a caracteres que sobrepasan el límite entoces, si la directiva R está activada, se generará un error en tiempo de ejecución:

```
Run-time error 90, PC=2BBD
Program aborted
```

Es buena idea activarla mientras se desarrolla un programa, y una vez depurado dejarla pasiva. Nota: cuando la directiva está activa incrementa el tamaño del archivo compilado y ralentiza su ejecución.

**• Directiva del compilador V (comprobación del tipo Parámetro-Var).** ***Valor por defecto: V+***

Cuando se pasa una cadena a un procedimiento como un parámetro por referencia, T.P. espera que el tipo de cadena coincida con el tipo de parámetro exactamente. Por ejemplo, no se puede pasar una variable de String[30] a un parámetro de referencia de String[20]. Esta limitación es un inconveniente ya que requiere que todas las cadenas que son pasadas a un procedimiento sean del mismo tipo que el parámetro. Cuando esta directiva está pasiva, {$V-}, el compilador permite que se pueda pasar cualquier cadena a cualquier parámetro de cadena por referencia.

**• Directiva del compilador U (interrupción del usuario).** ***Valor por defecto: U-***

Esta directiva es un "salvavidas" para las ocasiones en las que al ejecutarse un programa el ordenador se queda bloqueado. Cuando está activa, {$U+}, podemos interrumpir el programa en cualquier momento pulsando Ctrl-C. La directiva U es mucho más potente que la directiva C, la cual sólo nos permite interrumpir el programa durante la entrada en consola. Al activar esta directiva se ralentiza la ejecución del programa.

**• Directiva del compilador K (comprobación de la pila).** ***Valor por defecto: K+***

Cuando se ejecuta un programa T. P. una cierta cantidad de memoria es ocupada por el segmento de código y por el segmento de datos. La memoria que queda entre estos dos segmentos es compartida por la pila y por la pila de punteros, que es donde se almacenan variables temporales. La pila de punteros crece hacia arriba y la pila crece hacia abajo. En condiciones extremas pueden llegar a colisionar. Si la directiva K está activa, T. P. genera un error en tiempo de ejecución después de la colisión.

**-Directiva del compilador W (sentencias With).** ***Valor por defecto: W2***

Por defecto, la versión CP/M-80 de Turbo Pascal no permite anidar más de dos sentencias With. Esto puede cambiarse con la directiva del compilador W (por ejemplo, la sentencia {$W9} permite anidar de nueve sentencias With). El valor utilizado con la directiva W debe estar en el rango 0-9.

## INCLUSION DE FICHEROS

Cuando estamos en T. P. hay una cierta cantidad de memoria que es utilizada por el compilador tanto para almacenar el texto editado como para compilar. Si tenemos un programa escrito en T. P. y este es muy largo entonces lo más probable es que no podamos compilar directamente sobre memoria ya que no queda la suficiente memoria libre (en su mayor parte estará ocupada por el texto). Puede incluso sucedernos que el programa sea demasiado largo y que no nos quepa en el editor de T.P. ¿Qué hacer en este caso? Tendremos que dividir nuestro programa en varias partes y grabarlas en disco. Así por ejemplo podemos tener que dividir el programa en 3 partes: EJEMPLO1.PAS, EJEMPLO2.PAS, EJEMPLO3.PAS

El nombre y la extensión pueden ser la que nosotros queramos. Una vez grabadas vamos al editor y tecleamos el siguiente programa:

```
{$I EJEMPLO1.PAS}
{$I EJEMPLO2.PAS}
{$I EJEMPLO3.PAS}
```

Salimos del editor y ya podemos compilar el programa sin problemas. Cuando T.P. se encuentra con una senetencia {$I nombrefichero} lo que hace es compilar las instrucciones contenidas en ese fichero; por lo tanto no es necesario tener todo el código fuente en memoria.

En el último número vimos un procedimiento y una función que probablemente utilicemos en más de un programa. La verdad es que no es nada cómodo tener que teclearlos cada vez que los necesitamos. Para evitarlo podemos grabarlos cada uno por separado (por ejemplo: CALLSLOT.PAS y BDOS2.PAS) y luego incluirlos en nuestro programa. De esta forma nuestro programa podría quedar de la forma:

```
PROGRAM INCLUIR_ARCHIVOS
VAR
  A:BYTE;
  BC,DE,HL:INTEGER;
  TEXTO:STRING[80];
  R,S:REAL;
PROCEDURE PANTALLA;
 BEGIN
   ...
 END;
{$I CALLSLOT.PAS}
FUNCTION MAYOR(A,B:REAL):BOOLEAN;
 BEGIN
   ...
 END;
{$I BDOS2.PAS}
BEGIN
  ...
END.
```

Poco a poco podemos irnos creando una librería de subprogramas y luego cuando los necesitemos lo único que tenemos que hacer es llamarlos con {$I nomfiche}. Así el programa principal también ocupará menos espacio.

No se pueden anidar ficheros incluidos, es decir, un fichero incluido no puede incluir otro fichero y continuar compilándose.

## CAPTURA DE ERRORES DE E/S

Cuando realizamos un programa "serio" debemos evitar que el programa se interrumpa por culpa de que el usuario haya introducido algún dato incorrecto. Para evitar esta situación haremos uso de la directiva del compilador I en aquellas partes de nuestro programa en las que consideremos que se puede producir un error de entrada salida.

Cuando tenemos pasivo el chequeo de errores de E/S, es decir, {$I-}, un error de E/S no hace en este caso que el programa se está ejecutando termine; pero no permite que se hagan más operaciones de E/S hasta que se haga una llamada a la función estándar IOresult. Si IOresult devuelve un 0 significa que la operación de E/S se ha realizado correctamente, cualquier otro valor indica que hubo un error durante la última operación de E/S. Cuando llamamos a IOresult se reinicializa la condición de error y se puede hacer de nuevo una operación de E/S.

Hay que tener en cuenta que como la condición de error se reinicializa al hacer una llamada a IOresult, las llamadas siguientes a IOresult darán cero hasta que ocurra el siguiente error de E/S.

Una de las situaciones en la que es absurdo parar un programa cuando hay un error de E/S, es cuando damos un nombre incorrecto para hacer el Reset de un fichero. En el ejemplo siguiente el programa seguirá pidiendo el nombre del fichero hasta que se de el nombre de un fichero que exite:

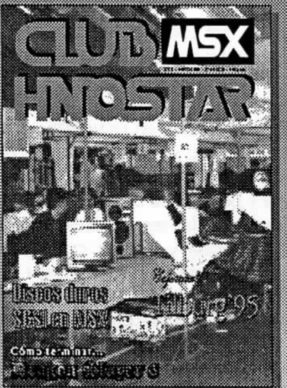
```
 PROCEDURE ABRIRFICHERO;
VAR OK:BYTE;
BEGIN
  REPEAT
   WRITE('NOMBRE DEL FICHERO: ');
   READLN(FILENAME);
   ASSIGN(FICHERO,FILENAME);
   {$I-} RESET(FICHERO) {$I+}
   OK:=IORESULT;
   IF OK<>0 THEN WRITELN('FICHERO
   INEXISTENTE');
  UNTIL OK=0;
END;
```

Cuando el directivo I está pasivo {$I-}, los siguientes procedimientos estándar deberían ir seguidos de un chequeo al resultado de E/S con IOresult para asegurarnos de que el error (si se produce) recibe el tratamiento adecuado:

| | | | |
|---|---|---|---|
| BLOCKREAD | CLOSE | READ | SEEK |
| BLOCKWRITE | ERASE | READLN | WRITE |
| RESET | FLUSH | RENAME | |
| WRITELN | REWRITE | CHAIN | EXECUTE |


# Servicio de NUMEROS ATRASADOS

Si te interesan números atrasados, ahora tienes una buena oportunidad para adquirirlos, antes de que se agoten.




Club Hnostar nº 30

CAMISETA DEL CLUB HNOSTAR
(TALLA XL)
1.200 PTAS.
(GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS)

Número 14 *(formato A4)* .................. **400** ptas.
Números del 18 al 28 ............... **300** ptas. c/u
*(Agotados el 17 y el 24)*
Números del 29 al 32 ............... **400** ptas. c/u
Discos, del 1 al 12 ..................... **250** ptas. c/u
Suplemento en disco 1 (1x2DD)........ **200** ptas.
Suplemento en disco 2 (2x2DD) ........ **400** ptas.

# I Encuentro de usuarios en Murcia



**Artículo de:**
Ricardo Suárez Caballero
(Director del Club MSX Eternal)
**Digitalizaciones de:**
Raúl González Fernández y Ricardo Suárez

Hola, soy Ricardo Suárez, uno de los principales organizadores de este encuentro. En este artículo os voy a relatar un pequeño resumen de lo ocurrido el 30 de Septiembre en Cartagena.

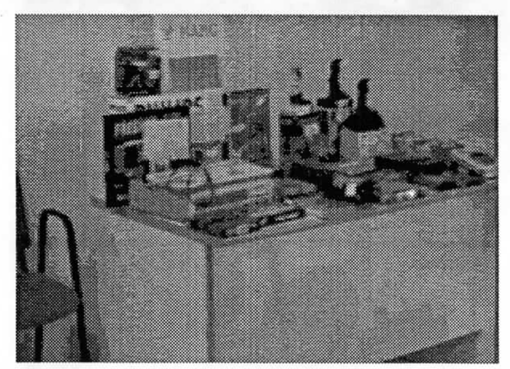
El Centro de Recursos Juveniles de Cartagena fue reservado durante todo el fin de semana, pues se utilizó el viernes entero para el montaje (además de que durante la noche pegamos numerosos carteles anunciativos de la reunión por toda la región), el sábado para la reunión y el domingo para el desmontaje. El viernes se prepararon diversos stands, los cuales fueron completados el sábado por la mañana.

El encuentro se abrió para los usuarios que habían solicitado stand, a las 8:30 de la mañana y hasta las 10 de la misma se estuvo preparando el local. A las 10 se abrieron oficialmente las puertas al públicó, y el local empezó a llenarse.

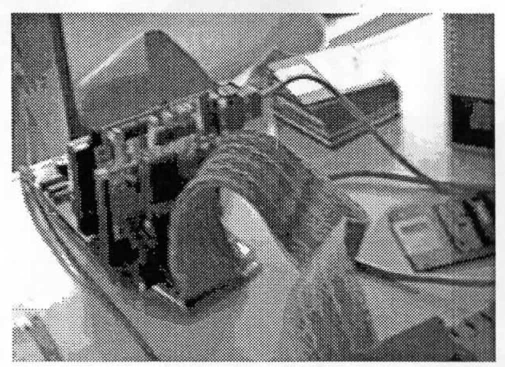
Al encuentro asistieron numerosos usuarios de MSX, aproximadamente unos 45, aunque deberían haber asistido unos 30 usuarios más que anunciaron su visita unos días antes, pero debido a distintos contratiempos no pudieron asistir. Además de todos estos usuarios, debido a que la entrada de la feria fue gratuita, durante rodo el día llegaron a visitar el recinto más de 125 personas distintas, entre las cuales se encontraban el equipo de una televisión privada (tipo Canal +) el cual emitió un especial informativo de la reunión así como anunciaron el solicitar una entrevista a nuestro club para un conocido programa de la misma emitido los domingos, y algunos redactores de los conocidos periódicos "La Verdad", "La Opinión", y "Cambio 16", así como diferentes emisoras de radio regionales.

De los usuarios que asistieron al encuentro cabe destacar la presencia de **Majara Soft**, los cuales presentaron en un stand una demo de su siguiente proyecto, "El Poder Oscuro", la cual tenía una duración de 30 minutos. También vino un grupo de programadores malagueños todavía muy desconocidos, los cuales presentaron una demo de una arcade para MSX bastante interesante y de muy buenos gráficos.

También se contó con la presencia de **Traposoft**,



Stand de segunda mano

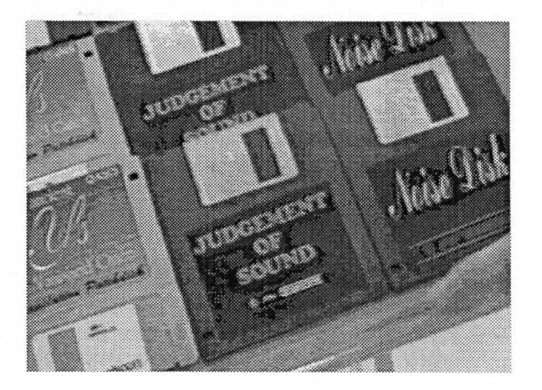


Expansor de 8 slots

ese grupo barcelonés conocido por todos, el cual presentó el CD ROM para MSX, con programas de Photo CD, una demo del último producto de Daniel Zorita (un proyecto basado en el "Maze of Galious" pero muy mejorado), el último número de "Telebasic", el cual estaba bastante mejorado respecto a los dos anteriores. También pudimos contemplar a la venta los interfaces RC232 apara módem y fax y los interfaces SCSI de Gouda (última versión) para controlar discos duros, así como CD ROM. También tenían diferentes traducciones de **Oasis** al inglés de juegos de las sagas "YS" y "XAK", además de un par de demos de **Compjoetania**: "Noise Disk" y "Judgement of Sound", a 200 y 500 ptas., respectivamente. Debo decir también que este stand era doble pues también Ramón Ribas y José María Alonso venían en representación de **SD Mesxes** y por lo tanto se pudieron adquirir en este stand los números 1, 2, 3 y 4 de su conocido fanzine **SD Mesxes.**



Otra vista del stand de 2ª mano

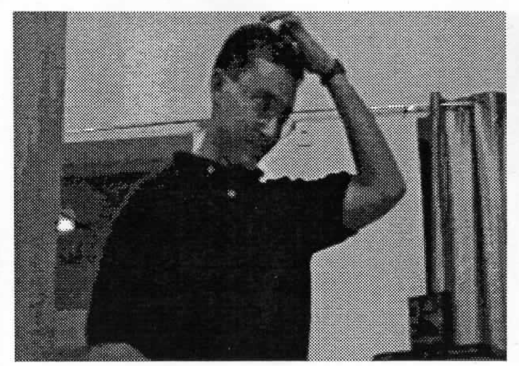





Stand del grupo MSX Eternal

Otro stand que presentó bastantes productos fue el de **FKD Fan**, aunque éste no estaba presidido por ninguno de los redactores de la revista, sino por tres colaboradores barceloneses de la misma. En este stand se presentó la última revista sacada por este grupo, la **FKD Fan** 10 1/2 (82 páginas por sólo 550 ptas.), un póster en color tamaño A3 del conocido juego "Gunbuster" y tres juegos traducidos directamente del japonés al castellano, "Sanatorium of Romance" (1x2DD), "Outer Limits" (1x2DD) y "Guncanon" (3x2DD) a precios realmente asequibles.

Pero sin duda el stand más visitado fue el del **Club MSX Eternal** y **Gnosys**, el cual era cuádruple pues disponía de cuatro grandes mesas y ocho ordenadores colocados en el centro del recinto, donde se



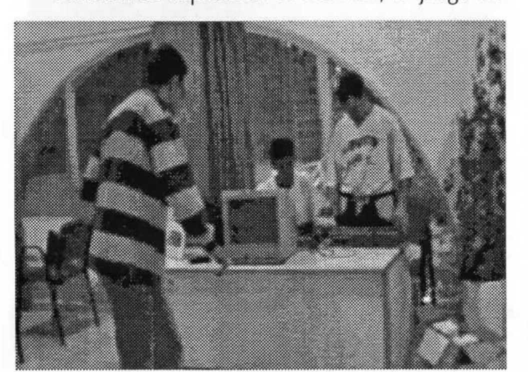
Lucas, de Gnosys



El ordenador MSX2 SONY F700

expusieron infinidad de artículos y demos. Se puso a la venta el número 1, 2 y 3 de la revista **MSX Spirit**, el número uno de la revista **MSX Eternal Magazine** y el número 32 de la revista **Hnostar**. Además, se pudo comprar el programa desensamblador "MIPS", el juego "Babel, the new Megablocks", la "Replay Demo" (P.D.), el "MSX Paint IV v.5.00" en castellano (P.D.), el programa "Alta resoluciò Utils" (P.D.) y el último producto de MGF, "Retaliator".

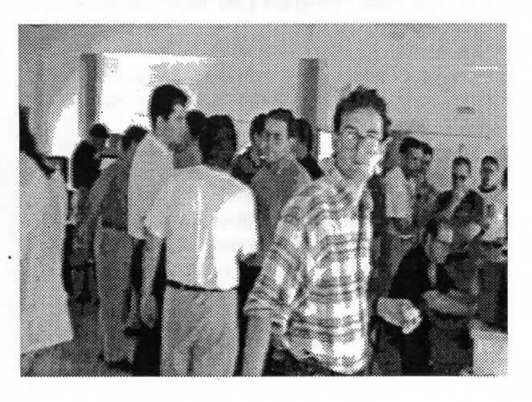
También se expusieron el COVOX, el juego de **Fony** "Eggbert" y el "Cytron", además de diferentes demos como la de los dos últimos productos de **Cabinet**: "Chaos Venture" y "Proyect número 03". Los dos últimos proyectos de Manuel Pazos & Company, "Sonic" (una demo realmente alucinante, que probablemente se termine con el mejor juego, internacionalmente hablando, del año) y la historia ya traducida del "Dragon Slayer VI" al castellano, la cual no fue traducida por **Oasis** al inglés. Debo apuntar en este proyecto de Manuel Pazos de traducir los 6 discos del "Dragon Slayer VI" al castellano que será su última traducción si no recibe apoyo en su venta. Por último, se presentó una promo de la cinta de música "Moonsound Esencial Collection" (de **MSX Power Replay**) y dos cintas de vídeo: una de la reunión de MSX en Madrid y la otra hecha por Angel Carmona con el HBIV1 principalmente. Además, también se expusieron diversas demos desconocidas pero muy buenas, de fuera de España, como la del programa "Hero Hero GR" (1x2DD sólo para Turbo R), "Wellcome to the Future" (1x2DD con PCM), "Urotsukidoji" (1x2DD), "Mario Kid" (1x2DD, 2+ y Turbo R), "Tetris II" (1x2DD, 2+ y Turbo R) y el juego completo "Street neo Fighter II".



Momento del montaje de los stands



A la reunión se acercaron numerosas personas

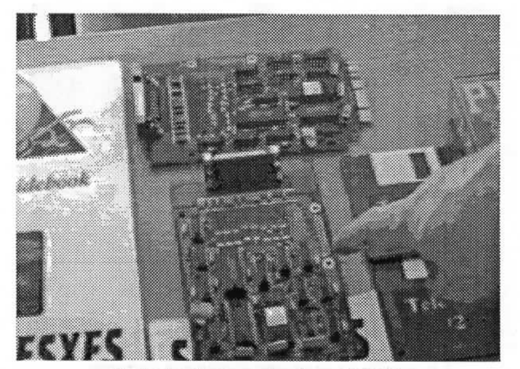


En nuestro stand también se presentó el **Graphics**

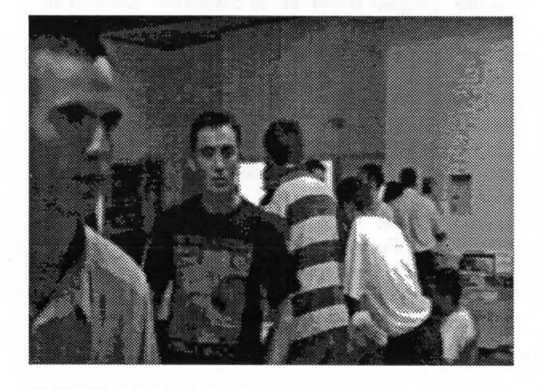


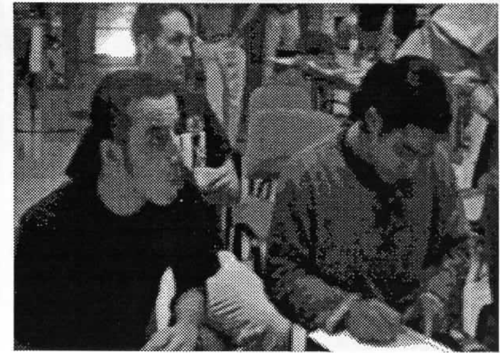
**9000** y el **Moonsound** (gracias a Paco Molla), con diversas demos inéditas para los mismos, y uno de los proyectos españoles más esperados por todos los usuarios 'MSXianos', la disquetera de alta densidad para MSX, la cual no estaba todavía terminada. No obstante se pudo ver el entrono gráfico que la controla y que tiene un diseño muy parecido al Windows de PC (este entorno gráfico se distribuirá junto con la disquetera), un proyecto realmente interesante para MSX.

Todo esto y mucho más. Por último debo decir que también hubo un stand repleto de artículos de

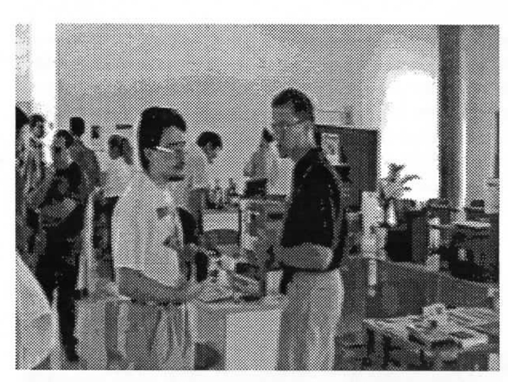


Cartucho de comunicaciones RS232





Instante de la presentación de una de las demos



MSX de segunda mano, así como una exposición de ordenadores MSX1 en el cual se mostraron unos 15 modelos. Además, junto a esta también había una exposición de unos 40 cartuchos de MSX para todos los sistemas MSX. Y por último había una parte del recinto dedicado a mostrar vídeos de MSX.

Cabe destacar que la reunión estuvo patrocinada por **Danone**, por lo que todos los asistentes a la reunión pudieron tomar hasta hartarse, numerosos flanes de huevo de esta compañía, además de 20 kilos de palomitas, panchitos varios y unos 60 litros de Coca Cola, todo ello gratis para todos aquellos que asistieron al encuentro.

La reunión terminó a las 10 de la noche del sábado y, al igual que a la hora de la comida, nos fuimos todos juntos a un bar a tomar unas cervezas, Coca Colas y demás.

En resumen, fue una de esas reuniones que muchos grupos nacionales e internacionales quieren pero pocos consiguen. Y debido al gran éxito de la misma se hará oficialmente dos veces al año. Desde aquí os invito a todos al próximo encuentro de usuarios en Cartagena. Os aseguro que no tendrá desperdicio y que lo pasaréis divino. Adiós y larga vida al MSX. ■

**"MSX still alive"**



# La gran feria holandesa de ZANDVOORT

FOTOGRAFÍA: STEPHAN SZARAFINSKI (FONY)

El pasado día 23 de septiembre tuvo lugar la feria de Zandvoort, una de las más importantes de Holanda junto a la de Tilburg.

En esta edición acudieron al evento unas 500 personas, pagando la entrada como visitantes, además de un centenar que pasaron con entrada libre, los expositores. Aunque para los españoles esta cifra es muy alta, en realidad esta vez la cifra de visitantes fue mucho menor, sobre un 40% ó 50% respecto a pasadas ediciones. Sin embargo el volumen de ventas fue mayor que el año pasado. Lo más extraño fue quizás el hecho de ver stands vacíos, algo que nunca ocurre en Tilburg, en donde siempre hay que poner el cartelito de "full" (lleno).

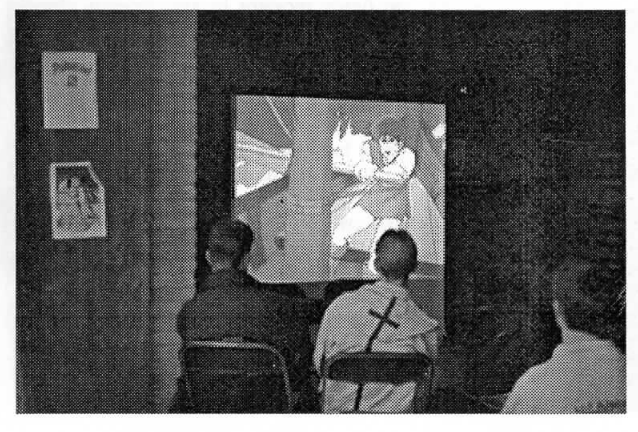



En palabras de uno de los organizadores, J.F. Hulzink, "la feria de Zandvoort está definitivamente acabada, ya que las consolas están sobresaliendo y los usuarios reales de MSX están detrás de esos stands.

Seguramente 500 personas no sea una cifra tan mala, pero he visto que muchas personas –al igual que yo–, vinieron a visitar el club al cual están subscriptos o para hablar con personas como Frank Druiff (para los que no sean de Holanda, que no estén subscriptos a MCCM, les diré que él es el tipo "mayor" –bueno, en realidad su jefe, Wammes Withop, es mucho "mayor", cerca de 2.20 metros, si no me equivoco– al otro lado del stand de MCCM)."

Entre otros, los grupos asistentes a este encuentro fueron:

– MSX Club Gouda, que ha vuelto a producir para MSX, aún después de anunciar que dejaban el MSX para dedicarse al PC.



– MSX Gebruikergroep (también llamado MSX GG Tilburg)

– MCCM (con W. Withop)

– MSX Club Friesland

– Fony

– Un grupo español ó brasileño (sin determinar).

– Hegega (quizás la última vez, ya que siguen con la SNES).

– MAD

– Sunrise (presentando S.M. #17, el AKIN, el Moonsound y el GFX9000 con las nuevas cajas para los mismos).

– Paragon (con su nuevo juego "Bit Blocky")

- I.C.M.

– Y muchos más.



Muy poco podemos contaros.de la pasada feria de Zandvoort, pues es bien escasa la información que tenemos al cierre de esta edición.

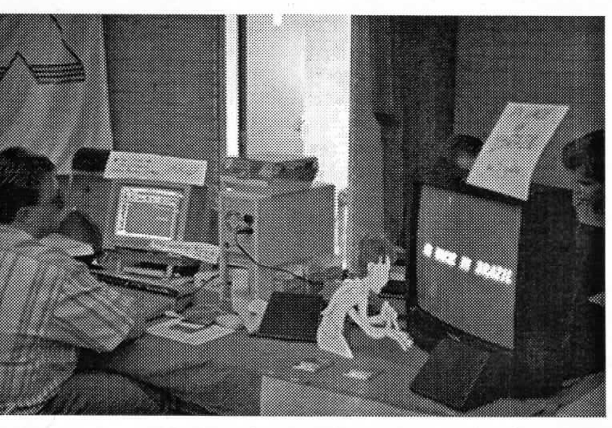
Por un lado estuvo Stichting Sunrise, que presentó el Pumpkin Adventure III, que pronto estará terminado. También vendieron su Sunrise Magazine, y el Akin, el cual debió de agotarse, porque después de la feria ya no quedaban apenas más unidades. También pusieron a la venta el resto del software que distribuyen, como el Enigma, que también se agotó.

Stichting Sunrise también mostró la caja que encargaron fabricar para el Moonsound y Graphics 9000. Todavía no están disponibles.

Sunrise Swiss no faltó tampoco. Henrik Gilvad mostró el Graphics 9000 y Moonsound, así como el prototipo del Interface ATA-IDE, que muy pronto, o eso nos prometieron, llegará a España. El interface, en principio, será más barato que el SCSI, y tendrá una ventaja añadida: incorporará el MSX DOS 2 en el propio cartucho, y tendrá una velocidad de lectura algo superior al SCSI, como ya os habíamos adelantado.

Para el Moonsound ya han salido nuevas versiones del Moonblaster. Ahora, con la última versión, ya es posible utilizar los samples. En estos momentos el Club ya dispone de discha versión, pero no tenemos ningún Moonsound para comprobarlo.

También se presentaron las nuevas versiones del ModPlay para el Moonsound,y nuevas composiciones musicales para el mismo. Intentaremos traer todo lo que podamos tanto para el Moonsound como para el Graphics 9000. No sabemos si presentaron la nueva serie de Moonsounds, que probablemente vengan con 512K de SRAM (ampliables a 2 Mb). Para el Graphics 9000

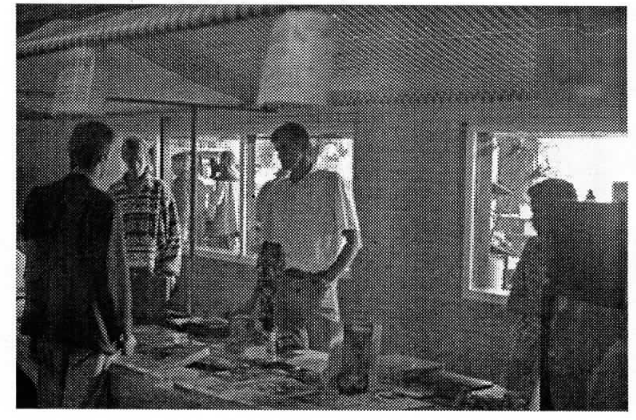


presentaron, el Servicio Técnico de Sunrise, el Switch-scart, con el cual los usuarios de un único monitor lo agradecerán. Para adquirirlo podéis solicitarlo al Club. No sabemos el precio definitivo, en cuanto lo sepamos os lo haremos saber.

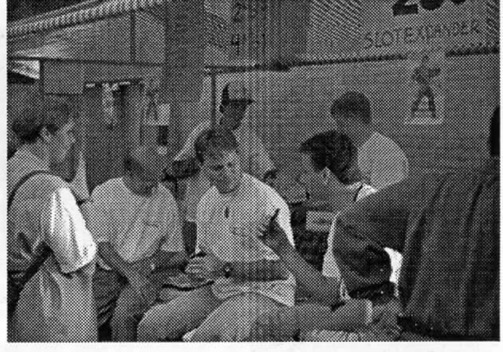
El MSX Club Gouda presentó, entre otras cosas, el interface Scanner, del que ya os hablamos en el pasado número, y su nuevo expansor de 6 slots.

También estuvieron presentes nuestros amigos de Italia del grupo ICM, y RAM que presentaron la versión especial del Tetris.

Según nos comentaba Henrik Gilvad de los tres proyectos de juegos para el Graphics 9000 que vió, sin duda el mejor era un Bomberman, que superaba a todos los realizados para MSX2 hasta la







fecha. Paragon también tiene casi terminado otro Bomberman para MSX2.

DreamScape también mostró su disco musical para Moonsound. Zodiac hizo lo mismo con su nueva colección para este cartucho.

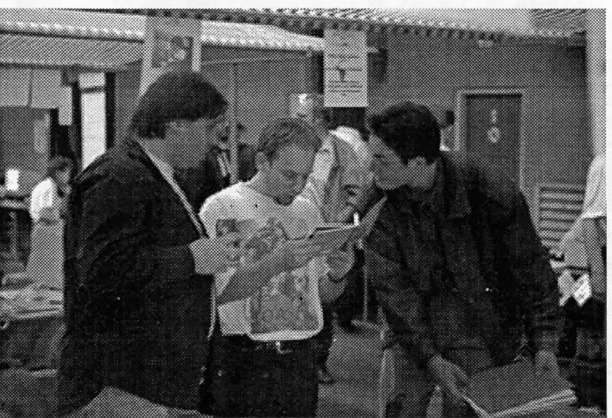
Fony tenía previsto mostrar en Zaandvoort su juego Eggbert (el cual también se ha agotado, nosotros les compramos sus últimas unidades) versionado para el Graphics 9000 y con música adaptada para el

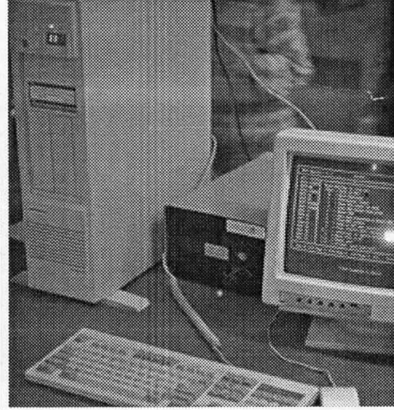





Moonsound.

Por su parte MCCM presentó su número 78, al que han cambiado de maquetación. Sobre este tema se ha discutido un poco. Por una parte algunos piensan que la revista ha empeorado, otros piensan lo contrario. También los hay muy descontentos con el material que ofrecen, y no es



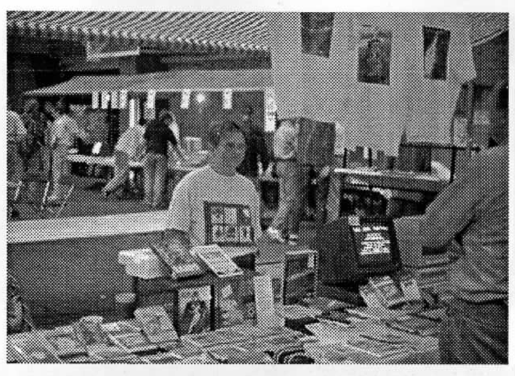


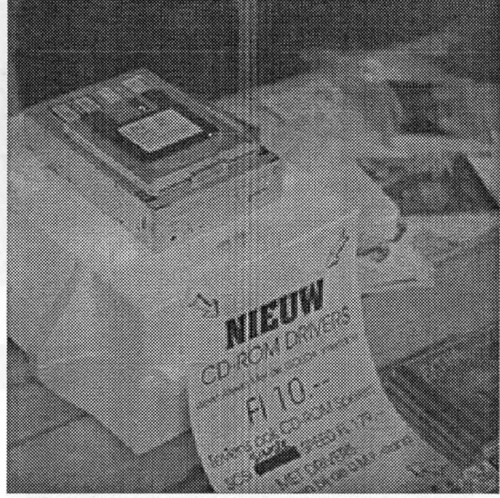


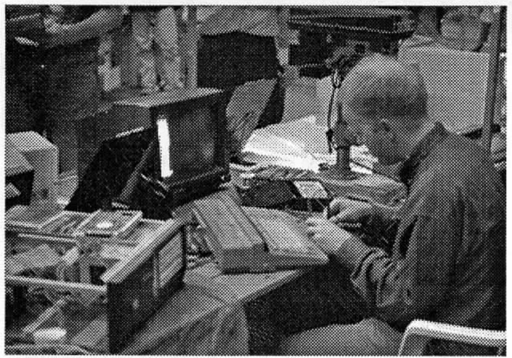
una revista que les guste nada (ni tampoco su director Frank H. Druijff). Nosotros todavía no hemos recibido este número.

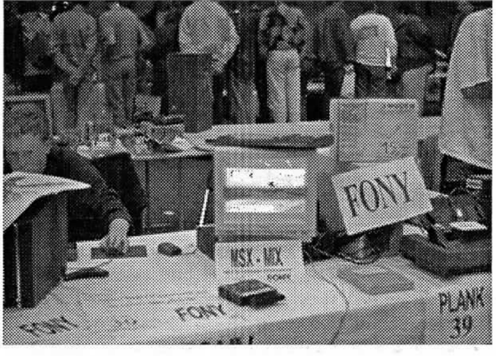
Según nos comentó Henrik Gilvad, en Zandvoort se rumoreaba de los problemas que daba el nuevo interface SCSI. Seguramente en Holanda estarán más preocupados si es cierto que el Music Module no funciona con este cartucho.

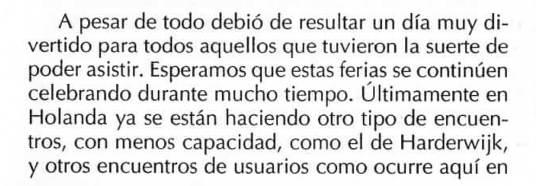
A pesar de que hubo bastantes expositores, seguramente muchos de ellos vendiendo viejos porgramas y periféricos, y que la asistencia del público fue importante, aunque no tanto como otros años, no se vieron muchas novedades. Suponemos que la mayoría serían demos, discos con músicas, ... y pocas novedades más. Los diferentes clubs y grupos estuvieron para vender sus fanzines y diskmagazines como la ROM Magazine, XSW, Future Disk, ...





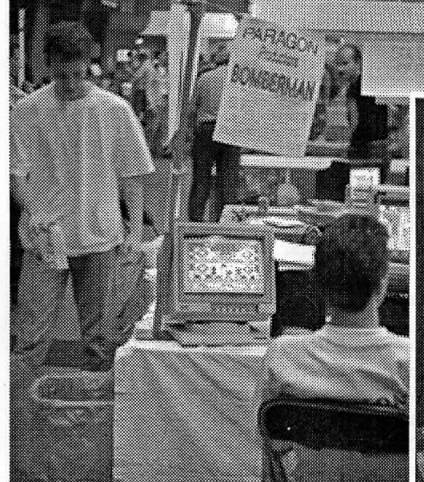



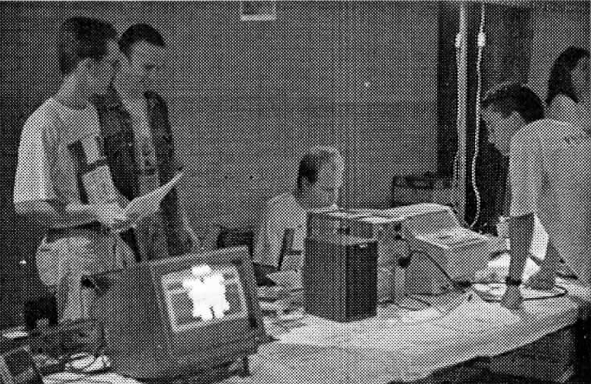


A pesar de todo debió de resultar un día muy divertido para todos aquellos que tuvieron la suerte de poder asistir. Esperamos que estas ferias se continúen celebrando durante mucho tiempo. Últimamente en Holanda ya se están haciendo otro tipo de encuentros, con menos capacidad, como el de Harderwijk, y otros encuentros de usuarios como ocurre aquí en Madrid, Barcelona o Murcia.

Hasta finales de marzo del próximo año, fecha en que tendrá lugar la feria de Tilburg, esperamos que los programadores tengan el tiempo necesario para preparar nuevos lanzamientos. ■ ***Jesús Tarela***



*Esta entrega sigue la tónica general de las anteriores, con la excepción de que incluye una producción "made in Spain". Se trata de la traducción al castellano de un juego, Sanatorium of Romance, el cual viene incluido en el disco A del Peach Up #6.*

*Estas producciones son siempre bienvenidas, ya que ofrece al usuario un nuevo punto de referencia para adquirir nuevos trabajos para el MSX.*




Por Juan Miguel Gutierrez

## SANATORIUM OF ROMANCE

**CASA:** M.House /Trad.Teo López
**FORMATO:** 1x 2DD
**MÚSICA:** ♪
**TIPO:** A.V.G.
**SISTEMA:** MSX 2/2+

Este no ha sido el único caso, nuevos juegos y trabajos de usuarios españoles han aparecido en fechas recientes, y espero mostrarlos en su mayor totalidad. El hecho de que en cada entrega de Software View aparezca un programa, demo, traducción,... realizado por los usuarios de aquí, no debe tardar, y de hecho se está consiguiendo.

Un usuario de MSX está comenzando a dar a conocer sus trabajos y proyectos para MSX. Estos trabajos consisten en la traducción al castellano de varios programas japoneses, entre los que se encuentra este Sanatorium of Romance, incluido originalmente en Peach Up #6. A estas alturas ya estarán terminados sus otros productos, que son la también producción al castellano del Outer Limits (también incluído en los Peach Up) y YUKA, un A.V.G. que fue presentado por capítulos en la revista de soft Pink Sox y que posteriormente fue editado conjuntamente.

Pero es Sanatorium of Romance lo que nos ocupa en esta ocasión, así que sin más preámbulos os comento los detalles e historia de este A.V.G.

**LA HISTORIA**

Ésta discurre en un futuro no muy lejano, en el que la contaminación de la atmósfera se hace insostenible, provocando lluvias de ácido que causan la muerte y mutaciones en animales. La población se va minando poco a poco y no hay salida ninguna.

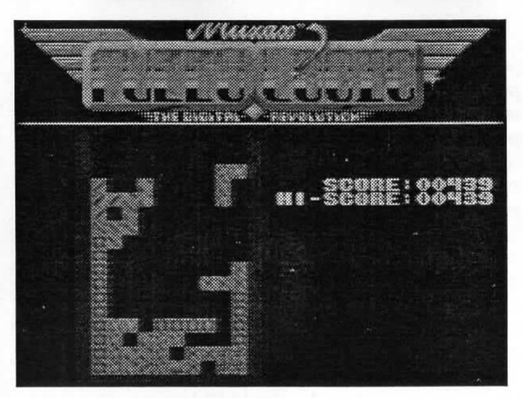
Tres chicas que se encuentran internadas en un sanatorio y que tienen pocas noticias del exterior, deciden aventurarse y salir a buscar a una amiga que no encuentran. El juego en sí es una verdadera historia, al ser un A.V.G. así que esto puede servir como introducción.

**EL JUEGO Y SU DESARROLLO**

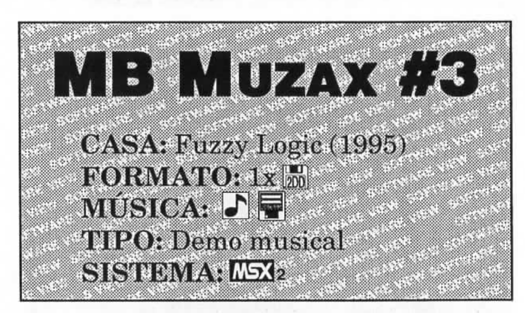
Todos, sin duda, habéis jugado a un A.V.G. (Adventure Game), juegos controlados mediante un menú de acciones tales como hablar, escuchar, etc. y que para avanzar correctamente hay que seleccionar el comando adecuado a cada situación. Ejemplos de estos juegos son Dead of the Brain, PSY-0-BLADE y el extenso catálogo de ELF (Elle, D City X,...). Su mayor problema son los textos en kanji, por lo que la mayoría se limita a ir probando opciones (como yo) e ir avanzando a ciegas. Que yo sepa, este es el primer A.V.G. traducido y es una buena ocasión para disfrutar de este tipo de software.

Me parece que ya toca hablar sobre el juego. Bien, se trata de una historia en la que manejas las acciones de las tres chicas, es decir, no ocupas ningún papel en esta historia, sino que te limitarás a ir desgramando el juego hasta terminarlo. Mediante los atípicos comandos de los A.V.G. ya comentados, llevarás a las protagonistas en la búsqueda de su amiga. Al ser solamente un disco no es un juego largo y se acaba de un tirón. La música en FM ayuda a crear un buen ambiente a la historia, en un aspecto bien conseguida. Los gráficos semieróticos están en la línea de las producciones aparecidas en los Peach Up. Cabe mencionar también unas pequeñas animaciones que adornan el juego, muy sencillo y que no ofrece complicaciones para ser concluído.

En resumen, una buena toma de contacto para



lo que debe ser una nueva opción para el usuario de MSX: A.V.G. traducidos. Tras la puesta en escena de los RPG sería muy interesante ver traducidos juegos como Dead of the Brain, PSY-0-BLADE, Jesus, Elle, ... y tantos otros que sin duda guardan buenas historias. Creo que Snatcher estaba en cartera para ser traducido, y sería una continuación muy interesante a la labor iniciada por Teo López.




Esta serie de demos musicales, de la cual paso a comentar la tercera entrega, se ha hecho un hueco en mi colección de demos acaparando todas mis atenciones.

Es, en verdad, una gran fuente de canciones para FM y MSX AUDIO. La calidad de las mismas es muy altas y las distintas veriones que aparecen de autores como J.M. Jarre o Vangelis están realmente conseguidas. Así es todo un goce escuchar la versión de Equinox part V o aquel tema de la serie Galáctica.

Una vez cargada esta demo nos aparecerá su menú de control, compuesto de 4 opciones:

**MUZAK SELECT:** Aquí podremos seleccionar hasta un total de 16 temas diferentes, de una calidad que creo inmejorable (aludiendo a estos chips sonoros: FM y Music Module). En el menú de selección podemos encontrar los típicos scrolls de fondo a los que los holandeses son tan dados para adornar sus demos.

**TETRIS ON ACID:** Una ocurrente opción. Aquí podrás jugar a una versión del Tetris mientras escuchas cualquier canción de la demo, a resaltar el cambio de brillo y tonalidad en las fichas de juego.

**ABOUT:** Poca información técnica. Esta opción solo guarda algunos mensajes de los programadores, los típicos greetings, el staff, y un pequeño comentario sobre cada canción.

**QUIT:** Pues eso, salir.

En resumen, una buena demo para disfrutar de tu FM PAK o Music Module, ya que puedes ejecutar la música con un cartucho u otro, aunque el mejor resultado se logra, lógicamente, con la combinación de ambos.




Este es uno de los tantos programas de la ELF que han pasado un tanto desapercibidos y que propongo dar a conocer. El juego es una mezcla de A.V.G. y R.P.G. tipo Crystal o Madoumonogatari 1•2•3, pero sin llegar a la calidad de éstos.

**DEMO E HISTORIA**

Nada más introducir el disco A nos aparecerá la demo o introdución del juego de forma automática. En ella, y mediante diversas pantallas, podemos observar en el más absoluto silencio (el juego carece casi de sonido) como tomamos el papel de un aventurero que llega a una ciudad, en la cual, y





mediante la conversación con una chica, nos enteramos que existe una cierta leyenda en torno a una mujer que se encuentra bajo una maldición. Nos dirigimos al palacio y allí se nos informa que hacen falta 6 gemas para devolverle la vida a la dama. Éstas serían colocadas en una especie de cripta en la que la mujer permanece esperando... así que parece que aceptamos la búsqueda de dichas gemas y comenzamos la aventura.

La demo es muy larga, dada la gran cantidad de texto que aparece, así que si pulsas F1 aparecerás en la pantalla de inicio. Hecho esto nos encontramos en la parte AVG del juego. En ella veremos una pantalla de la ciudad en la que nos encontramos, y varias opciones para elegir:

PRIMERA: Nos introduce en la parte RPG del juego, pero antes hay que adquirir equipo.

SEGUNDA: Tienda de equipo. Aquí podemos comprar espadas, armaduras, cascos y escudos,... El menú de compra está en inglés, por lo que resulta una compra fácil. cada vez que compres algo se añadirá automáticamente al equipo, y podrás observar como tu DEF o STR aumentan dependiendo de lo que hayas comprado.

TERCERA: Aquí hablaremos con algunos de los habitantes de cada ciudad, en concreto con los que están relacionados con nuestra misión y nos pueden ofrecer consejos e información.

CUARTA: Elige esta opción para acceder al palacio de cada ciudad y hablar con sus moradores.

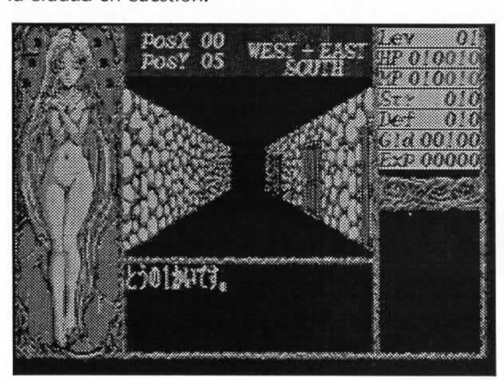
QUINTA: El santuario de los magos. De características parecidas a las dos opciones anteriores.

SEXTA: Aquí podremos cargar y salvar las partidas en el disco A que hace la función de disco de usuario. Existen 3 ficheros a tu disposición.

**EMPEZAR A JUGAR**

Una vez hechas las pertinentes compras y demás, y tras elegir la primera opción, el programa nos pedirá el disco B, con lo cual accedemos a la parte "jugable" del programa.

La pantalla se divide en una serie de ventanas, 6 para ser exactos, en las que aparecen los menús de control, y la pantalla de acción. A la derecha podremos ver la tabla que nos muestra el estado del personaje (HP, MP, GOLD, EXP,... son siglas que ya todos conocemos perfectamente). Debajo de ésta podemos visualizar nuestro equipo disponible (armas, escudos,...). En la parte superior una brújula nos ayudará a orientarnos y nos indicará nuestra posición mediante coordenadas. En la parte izquierda podemos observar un gráfico de la chica placidamente dormida, rodeada por unas aberturas destinadas para las gemas. En la parte inferior hay una ventana que nos irá mostrando mensajes a lo largo del juego. Por último, en la parte central divisamos el campo de acción —los laberintos en 3D—. Al avanzar por estos laberintos nos encontraremos con los ineludibles enemigos. Al hacer contacto con ellos aparecerá el gráfico del/los enemigo/s en cuestión (puede haber un máximo de seis); entonces accedemos a un simple menú de combate que consta de 3 opciones: 1. Atacar, 2. Usar los MP (puntos mágicos) y 3. Huir. Naturalmente cada enemigo abatido nos ofrecerá dinero y EXP para subir de nivel. Podemos salir de cada laberinto si nos dirigimos en cualquier momento al punto de salida, entonces accedemos a la ciudad en cuestión.




Refiriéndome ya a las cuestiones técnicas, poco que decir. Todos sabéis qué tipo de gráficos encierran los juegos de la Elf, y este Dragon Kight no es una excepción. El sonido es casi nulo, la verdad es que el juego es sólo para los incondicionales de este tipo de RPG (entre los que me cuento). Haciendo una observación, se parece bastante al X•NA, ya comentado anteriormente en esta sección.

Este tipo de juegos podrían ganar muchos puntos si se hubiesen depurado un poco más; pero son todos iguales y pecan en los mismos puntos: sonido malo o nulo, gráficos tramados, animaciones toscas,.:. como ya he dicho, solo para "adictos" a estos juegos.

Por este número se acabó, nos volveremos a encontrar en el siguiente. Hasta pronto.



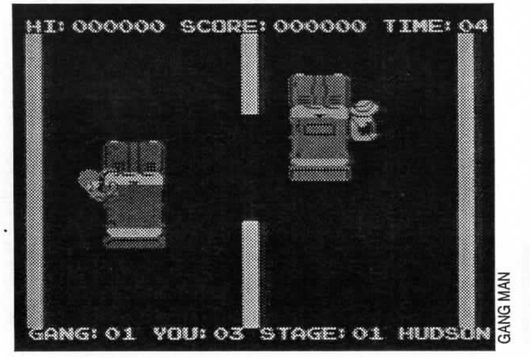

Al fin he podido completar toda la saga, o eso creo, de los títulos que Hudson Soft lanzó como el más viejo de la norma MSX.

Catorce títulos han sido el total que he logrado reunir. Naturalmente ignoro si fueron editados más programas en Japón, esta es una historia que se repite una y otra vez en esta sección; pero creo haber logrado reunir todos los títulos que llegaron de una manera u otra a nuestro alcance.

La historia de esta productora de soft es muy similar a la de muchas otras: participaron desde un primer momento en la creación de soft para el MSX uniéndose a la abultada red de productoras que trabajaban para la norma. Nada más hacer su aparición, y posterior asentamiento de las consolas, empezaron a jugar a dos bandas, siguieron sacando soft para el MSX, incluso para la segunda generación, pero entonces llegó el declive de nuestro ordenador, y Hudson paralizó para producción para éste, centrándose en el amplio mercado que ofrecían las consolas, mercado asegurado al hacer su aparición las consolas de 16 bits. Actualmente Hudson Soft sigue creando nuevos juegos, de buena calidad, y que le han permitido continuar en el mundo de los videojuegos.

Sus títulos:

**Kaeru Shooter:** Antiquísimo programa, en el cual pilotamos una gran nave espacial en un decorado 3D. El único objetivo se dentra en destruir las distintas hordas de enemigos. Muy simple y sencillo en su aspecto. Aún así, el juego estaba dotado de colorido, aprovechando el VDP del MSX, cosa que, 8 años después, los programadores europeos no habían conseguido...



GANG MAN

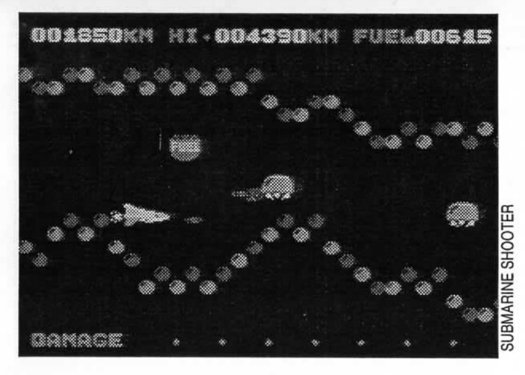
**Star Soldier:** Un masacramarcianos que, si bien no eximía demasiada calidad, cumplía con su objetivo de divertir. De scroll vertical, lo más cuidado era el movimiento de los sprites en pantalla. Lo peor, los gráficos, algo inexcusable para su fecha, en 1.986.

**Gang Man:** Tras este título se esconde un original arcade, de grandes gráficos, en el cual damos vida a un luchador contra el crimen. En un automóvil daremos caza a los gangsters que pueblan la ciudad. Buen scroll y gráficos, además de entretenido.

**Bomber Man Special:** Un entretenido juego, que quizás haya tenido más aceptación en la NES que en el MSX. Manejamos a un individuo que ha de destruir, mediante bombas, a sus enemigos, a fin de alcanzar el siguiente nivel. Las bombas tienen efecto retardado, por lo que hay que calcular el recorrido de los enemigos, y al mismo tiempo buscar refugio, ya que la exposión nos puede afectar.

Gráficos muy simples, como en la mayoría de este tipo de juegos. Su principal atractivo se presenta en la adicción que puede generar. Cabe destacar que este arcade estuvo presente en los salones recreativos.

**Star Force:** Proveniente también de los viejos recreativos, Star Force llegó a nuestro MSX precedido de un éxito notable a su paso por dichos salones. Un arcade especialmente sencillo, de gráficos poco variados pero con buena calidad. Scroll vertical y muy rápido, no dando tiempo a relajarse mientras se juega con él. Destaca también la suavidad con la que los sprites se mueven en pantalla. En definitiva, un



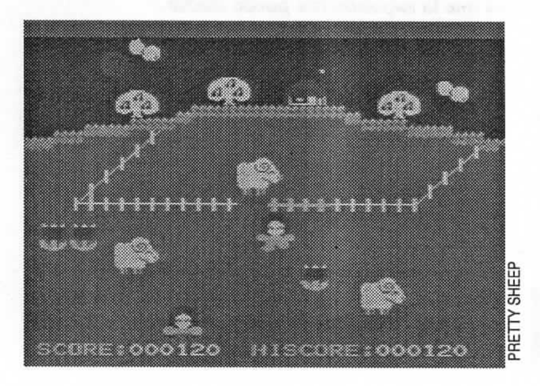
SUBMARINE SHOOTER

gran arcade, que a buen seguro no está olvidado por los usuarios del MSX.

**The Spider:** Un arcade antiquísimo, data del año 83, el cual consiste en hacer frente a las oleadas de enemigos que aparecen del centro de una telaraña, para al final enfrentarse a la araña que lidera las hordas enemigas. Poco más que decir, ya que se trata de un viejo programa que no esconde nada y ofrece poco.

**Indian No Bouken:** Este es el típico juego de labarintos, en el cual controlamos un personaje cuya misión se centra en recolectar todos los frutos de la pantalla, para así poder pasar al siguiente nivel. Contamos con un boomerang como arma, así intentaremos noquear a nuestros enemigos para que dejen de perseguirnos y poder cumplir nuestro ojetivo. Ten cuidado. Te hará pasar un buen rato.

**Nuts and Milk:** He aquí una "versión" del clásico comecocos. En este programa también debemos recolectar con nuestro personaje una serie de objetos a fin de pasar de fase. Podemos ir abriendo nuevos caminos a fin de dar con los objetos, cuidándonos de los enemigos. De colorido muy suave. Cabe destacar la opción EDIT para la construcción de nuestras propias pantallas. Una vez más la adicción y entretenimiento juegan una baza importante en el juego.



PRETTY SHEEP

**Pretty Sheep:** Otro de los primeros programas de Hudson. En él damos vida a un joven granjero, quien debe recluir las ovejas sueltas al redil, teniendo cuidado con el lobo que popula por los alrededores, y que tratará de hacerse con su cena a nuestra costa. De aspecto y detalles muy infantiles, un programa destinado a los más jóvenes usuarios.

**Machine Gun Joe vs. Mafia:** Otro de gangsters, también antiquísimo. En él controlamos a un defensor de la ley, quien se enfrenta a la terrible mafia. En una pantalla laberíntica nos moveremos y trataremos de dar caza a los delincuentes con ayuda de nuestra arma. Al principio resultará fácil, pero en niveles superiores nuestros enemigos serán más hábiles y rápidos. Varias pantallas distintas y entretenido.

**Killer Station:** Un arcade en el cual, mediante una lanzadera, debemos disparar cohetes contra las naves enemigas. Éstas están bien defendidas por una barreras que hay que mermar para alcanzarlas. Podemos dirigir la trayectoria de los cohetes con el movimiento de la plataforma. Perteneciente también a la "edad de piedra" del MSX, no es gran cosa.

**Submarine Shooter:** Bien, esta es la oveja negra, un programa que no he podido localizar, si bien me llegó hace poco una copia, pero no funcionó.

**Pooyan:** Aquí Hudson buscó un buen respaldo para la realización del juego, nada menos que Konami. De semejante simbiosis salió un juego entretenido, bien acabado. En él debemos impedir que unos lobos invadan nuestra aldea. Para ello, mientras ellos se descuelgan en globos por un acantilado para trepar a nuestro sitio, debemos dispararles flechas para acertar en sus globos y que se precipitarán al vacío. Más adelante los lobos tratarán de subir al acantilado para empujar una roca que acabará con nosotros si 6 lobos logran subir, y de nuevo tendremos que hacer uso de las flechas. Estas dos pruebas se irán alternando en el juego. Muy entretenido y recomendable.

**Fire Rescue:** Otro de habilidad. Controlamos a un bombero, con el cual debemos rescatar unos animalejos y conducirlos a la parte izquierda de la pantalla desde donde podrán huir. Alrededor hay numerosas llamas que podemos esquivar con las múltiples escaleras o saltando. También existen unos tanques de agua que podemos usar para neutralizar las llamas. Una vez más, sencillo pero adictivo, y en niveles superiores la dificultad es extrema.

Sobre Hudson esto fue todo. Ahora doy paso al juego, un RPG de ENIX, una compañía que hace furor con sus RPG para consola.

# Dragon Quest

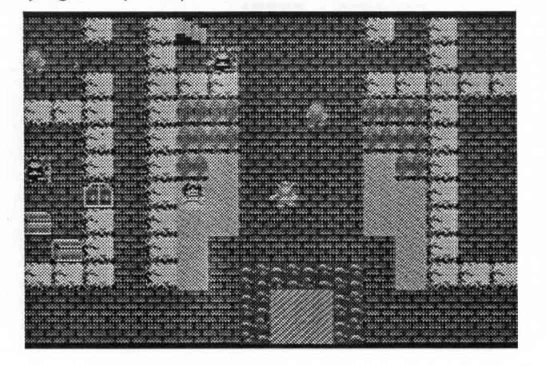
**Compañía:** Enix (1986)
**Formato:** (1Mb)
**Música:**
**Tipo:** R.P.G.

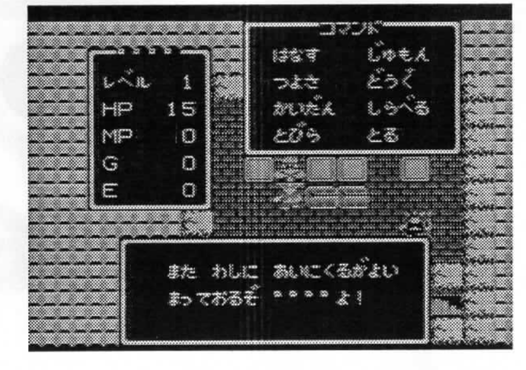
Uno de los escasos RPG para MSX1, al menos que conozcamos, es este Dragon Quest. Junto al Radora-No-Densetsu son, quizás, los únicos RPG disponibles para el usuario de MSX1.

La verdad es que este Dragon Quest parece que se adelantó a su tiempo. A pesar de pertenecer a una fecha en la que los primeros Megarom aparecían para MSX, se trata de un completo y auténtico RPG. Echándole un vistazo superficial, tanto el desarrollo, manejo como planteamiento, es bastante parecido al Dragon Slayer VI, con las consecuentes diferencias entre máquina y máquina.

Desarrollándose en una época medieval, Dragon Quest tiene un protagonista —un guerrreo—, el cual debe afrontar una misión que le impone su rey. Por ello recorreremos un basto territorio en busca de la reina, secuestrada por un dragón. En nuestro camino encontraremos diversos pueblos, donde podremos descansar, charlar con los habitantes y adquirir armas y equipo. Los principales objetivos del juego son las diferentes cavernas, repartidas en el mapa, donde encontraremos objetos importantes para la aventura.

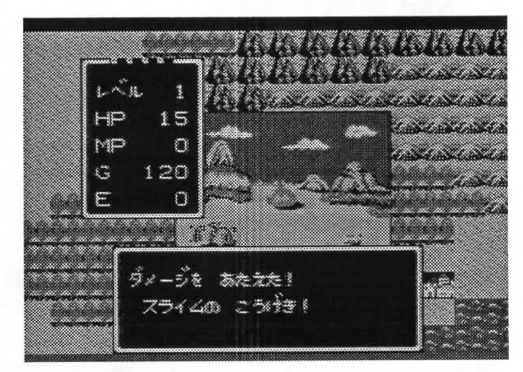
Como todo buen RPG, debemos adquirir oro y experiencia, por ello debemos de enfrentarnos continuamente a múltiples enemigos para adquirir ambos factores. Las peleas se desarrollan mediante el sistema de menús, donde podemos atacar, usar magia, huir o usar objetos (renovadores de energía, etc.). Si pulsamos SPACE aparecerá el menú del sistema de juego, muy completo, en el cual desarrollaremos las





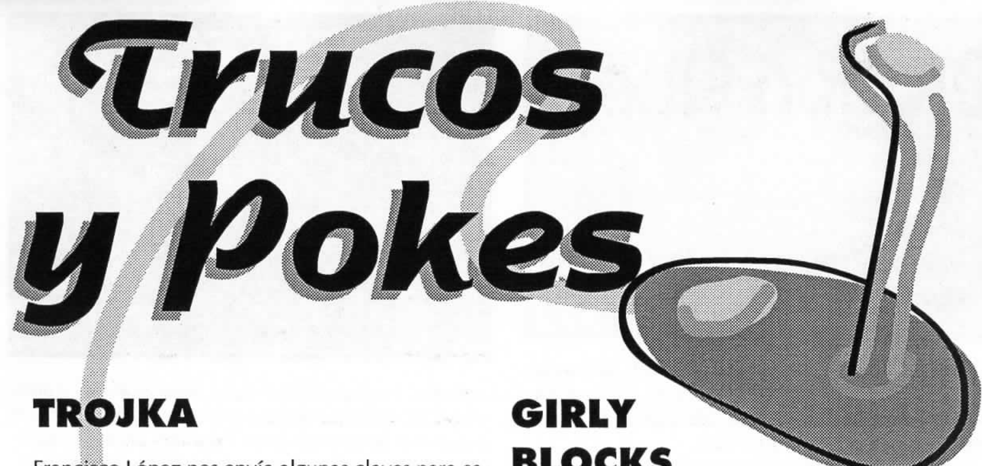

acciones básicas como hablar, abrir puertas, cofres, visualizar el *Status*, *Items* o armamento. Si durante el juego nos quedamos unos instantes parados aparecerá una pequeña ventana, la cual nos ofrece información acerca de nuestra energía, puntos mágicos, dinero y experiencia.

Dragon Quest no presume de buenos gráficos, éstos on demasiado sencillos y no encierran ningún atractivo especial. El color está patente en el juego y logra suplir un poco el vacío dejado por los gráficos.




Es largo y adictivo, se precisa mucho tiempo para terminarlo, y se deja jugar con facilidad. En cuanto se controla el menú de sistema se disfruta plenamente del programa; esto es algo que los usuarios de MSX2 están más que acostumbrados, pero quizás el jugador de un MSX1 puede darse un susto al ver 7 u 8 opciones en japonés, todo es cuestión de tiempo y algo de paciencia.

Como el juego se hace tan largo, para salvar los progresos haremos uso de los passwords. En cuanto al sonido éste puede resultar monótono a la larga, si bien cabe destacar que el juego posee un buen número de melodías. El resultado final, como podéis apreciar, no difiere demasiado al de los conocidos RPG's de MSX2, y que a pesar de contar con sólo un mega tiene todos los ingredientes y opciones de estos grandes juegos. En definitiva, una oportunidad única de disfrutar de un RPG en un MSX1. ■




## TROJKA

Francisco López nos envía algunas claves para este juego al estilo Tetris.

**NIVEL 16:** TOERTSJIN
**NIVEL 17:** KOELESJAV
**NIVEL 18:** INGOESJI
**NIVEL 19:** KABALEVSKI
**NIVEL 20:** KRASNOJARSK
**NIVEL 21:** SARATON
**NIVEL 22:** TESJKENT
**NIVEL 23:** KOSYGIN
**NIVEL 24:** ZAMJATIN
**NIVEL 25:** TOLSTOJ
**NIVEL 26:** DAOEGAVA
**NIVEL 27:** FLJITSJ
**NIVEL 28:** LITUINOV
**NIVEL 29:** JAVOSLAVL
**NIVEL 30:** NACHODKA

## TROXX

De nuevo, Francisco López nos envía el siguiente truco: Para llegar al último nivel, la clave es:

NIVEL 48: **LLQSEC0QMCCI**

Además, las claves para los últimos niveles son:

NIVEL 36: **PKNBDQV5YDGC**
NIVEL 37: **ALKFYIKOLTQX**
NIVEL 38: **BLLFZIL40DBH**
NIVEL 39: **CLJA5RADESTS**
NIVEL 40: **DLIA4RQDHQQQ**
NIVEL 41: **ELHMVZHXUAHE**
NIVEL 42: **FLGMUYHWVBHF**
NIVEL 43: **GLFA1QMDCQVY**
NIVEL 44: **HLUQKA3TTAEI**
NIVEL 45: **ILTUBIS5ARS3**
NIVEL 46: **JLSUAIS4AQS2**
NIVEL 47: **KLRSFC1QNNCDK**

## GIRLY BLOCKS

Jorge Ortega nos envía la siguiente clave para el **Girly Blocks** con la que obtendréis un robot equilibrado y muy poderoso. Pero si aún así no conseguís vencer al monstruo final, lo de que debéis hacer es pasar todas las cúpulas con el robot inicial que sale tras poner la clave y antes de llegar a la cápsula del monstruo final entrar en una cápsula azul para cambiar vuestro robot por el robot estilo tanque. Éste, al agacharse, los disparos no te alcanzarán auque, eso sí, podrás empujar a tu enemigo contra tus disparos. Otra cosa, cuando os aparezca el pequeño robot volador o el gusano, no los matéis rápidamente, sino esquivad sus disparos e ir cogiendo las cápsulas de energía hasta llenaros a tope.

La clave es la siguiente: **IZPZTCGQ.**

## AKIN

A continuación, unas cuantas claves de acceso para este juego que es novedad:

CHAPTER 2: **CHAKRI**
CHAPTER 3: **PHUKET**
CHAPTER 4: **CHEDI**
CHAPTER 5: **BAHT**

## BET YOUR LIFE

Códigos para acceder a los distintos niveles:

NIVEL 2: **HIGH DEFINITION**
NIVEL 3: **GIGA AMUSEMENT**
NIVEL 4: **VIRTUAL REALITY**

# Pumpkin Adventure 3

## UMAX (1995)

En exclusiva, aún cuando no ha llegado el juego a nuestro país, pasamos a comentaros una versión Promo del **Pumpkin Adventure III.** Muchos ya conocéis el P.A. II, de **UMAX**, pues bien, esta versión está muy muy mejorada, y tiene una gran similitud con el SD Snatcher. Para que os hagáis una idea, viene a ser otra historia, con un argumento muy parecido, al SD Snatcher.




Esta versión promo viene en el disco 2 del juego **AKIN**. El juego ocupará 4 discos, en formato comprimido, que una vez descomprimidos llegarían a ocupar unos 8 o 9 discos. Esta PROMO viene a ser la primera fase del juego, podemos jugar igual que si fuese el juego completo. La música es FM, Music Module y Moonsound (¡24 canales!), si bien todavía no está disponible el sonido para Moonsound en esta versión.

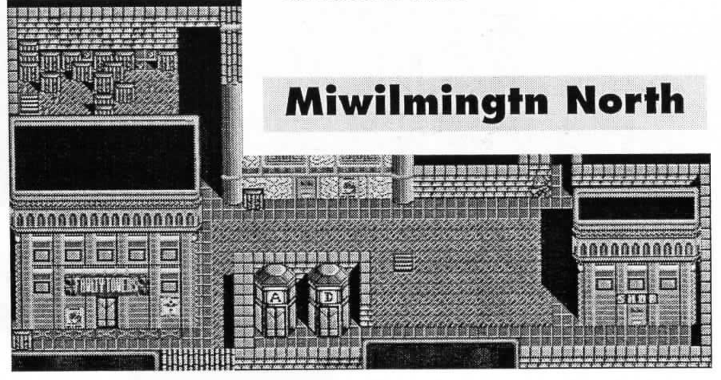
Las teclas de juego son los cursores, la barra espaciadora, y la tecla [ESC].




Con la barra se accede un menú donde seleccionamos personaje (hay 4, Steve, Bishop, Damien y Jeff, este último no aparecía en el PA II), los objetos, la velocidad (lenta, normal, media, rápida y turbo) y otras opciones. También accedemos a un menú del sistema para cargar y grabar partidas (hasta 8), y para salir al sistema operativo (idea muy acertada para los poseedores de un disco duro). Cuando nos encontramos con un enemigo entramos en la pantalla de lucha, igual que en cualquier otro RPG.

A diferencia del SD Snatcher, el juego, por lo menos en esta promo, carece de ningún tipo de scroll, aunque el cambio de pantalla es bastante rápido.

Por otra parte, tanto la promo como el juego, es posible instalarlo en el disco duro, con lo que el tiempo de espera en las cargas es nulo. También las cargas desde el disquette son rápidas, y apenas accede al disco.




**Miwilmingtn North**

Hemos querido hacer un mapeado de esta primera parte del juego. Os resultará bastante útil al comienzo. Si el tiempo nos lo permite en breve publicaremos cómo terminar el juego, con todos sus mapas.

## EL JUEGO

Empezamos en la residencia de Steinein. Te presentan a todos tus compañeros de esta gran aventura. Te encuentras en el futuro, de donde tú y tus amigos habéis sido transportados gracias a la máquina del tiempo del científico Steinein, después de haber recogido las 7 llaves en vuestra anterior aventura (Pumpkin Aventure II).

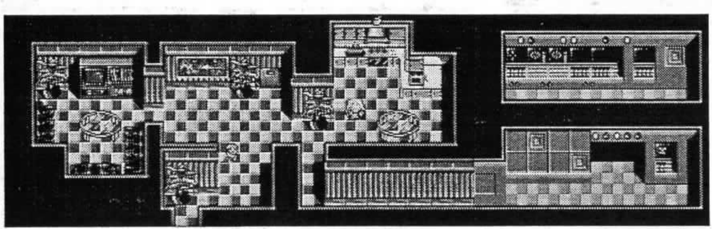
Te presentan a Jeff, vuestro nuevo compañero, que os guiará por la ciudad futura. También se encuentra Ryan, que fue salvada en el PA II y capturada accidentalemte por la máquina del tiempo.

Ahora formáis parte de la escuadrilla de policía, cuyo jefe se llama Calldron. Jeff os guiará hasta él.

El cuartel general se encuentra tras una puerta secreta, se trata de un ascensor oculto tras una pared. Jeff te explica cómo abrir esta puerta y acceder al cuartel general (llamado ***SODOM HQ***)

Antes de ver al jefe, Jeff te adelanta algunos detalles del juego, como que la demo sólo suena por **MSX Audio** y **MSX Music**, aunque en la versión final habrá también compatibilidad con el Moonsound. También te comenta que los programadores, **UMAX**, cuenta con un nuevo músico, Kid Cnoz. También visitas la oficina de administración. En el despacho del jefe te comenta la situación en que se encuentra la ciudad de L.A. (Los Angeles), la cual ha sido envadida por unas extrañas criaturas, que han ocupado unas zonas de la ciudad (se llamarán las *Danger Zones*). Las zonas todavía sin ocupar están defencidas por los *Sodom-Guards*.

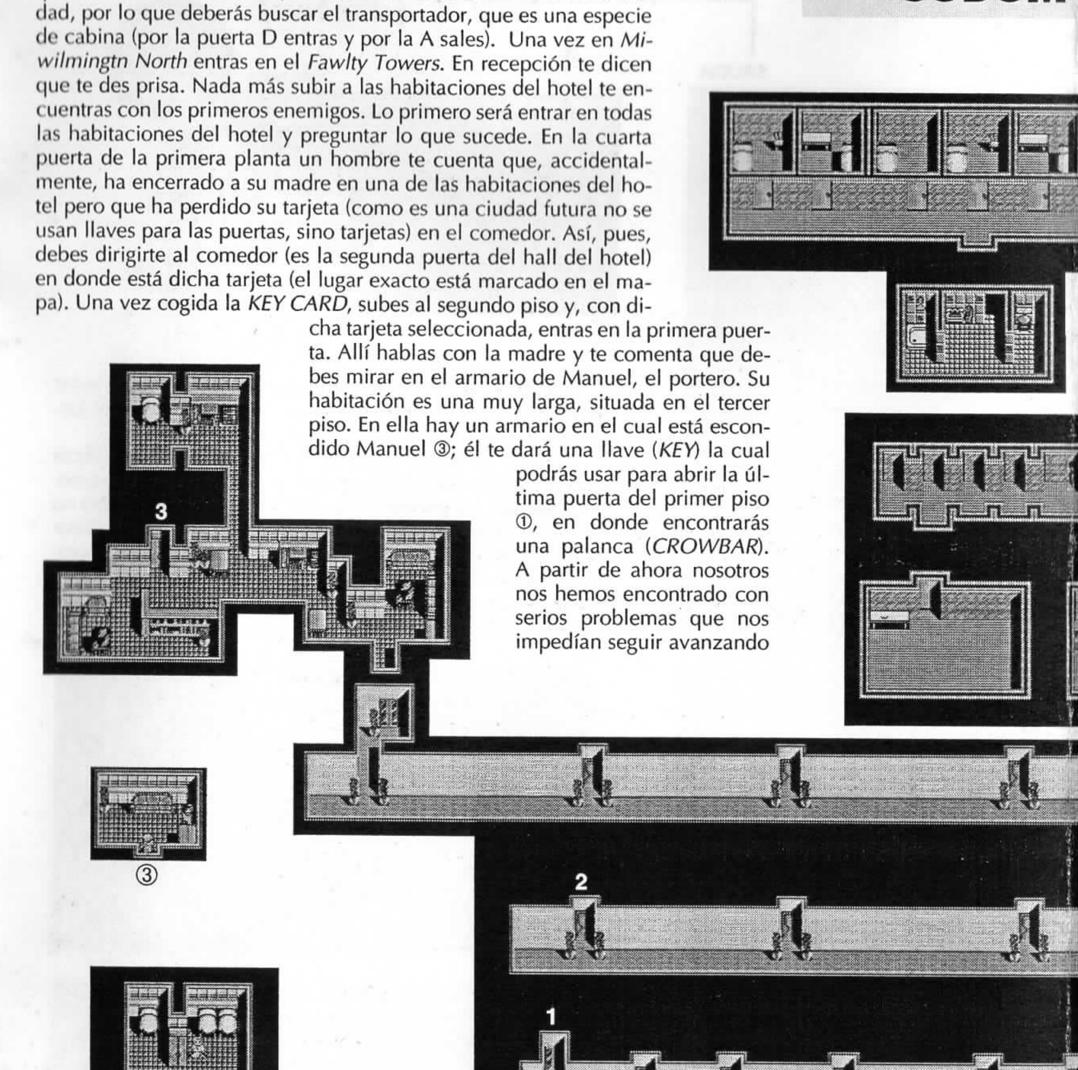
Tu misión es encontrar el origen de la invasión y destruirlo. Por el momento tu primera misión será investigar en la **Fawlty Tower** que ha sido invadida. En esta promo podrás terminar esta parte del juego, la Initiation. Ahora empiezas manejando a Steve, y partes del cuartel general de Sodom. Antes de nada, y como en cualquier otro RPG, te das una vuelta por el pueblo.

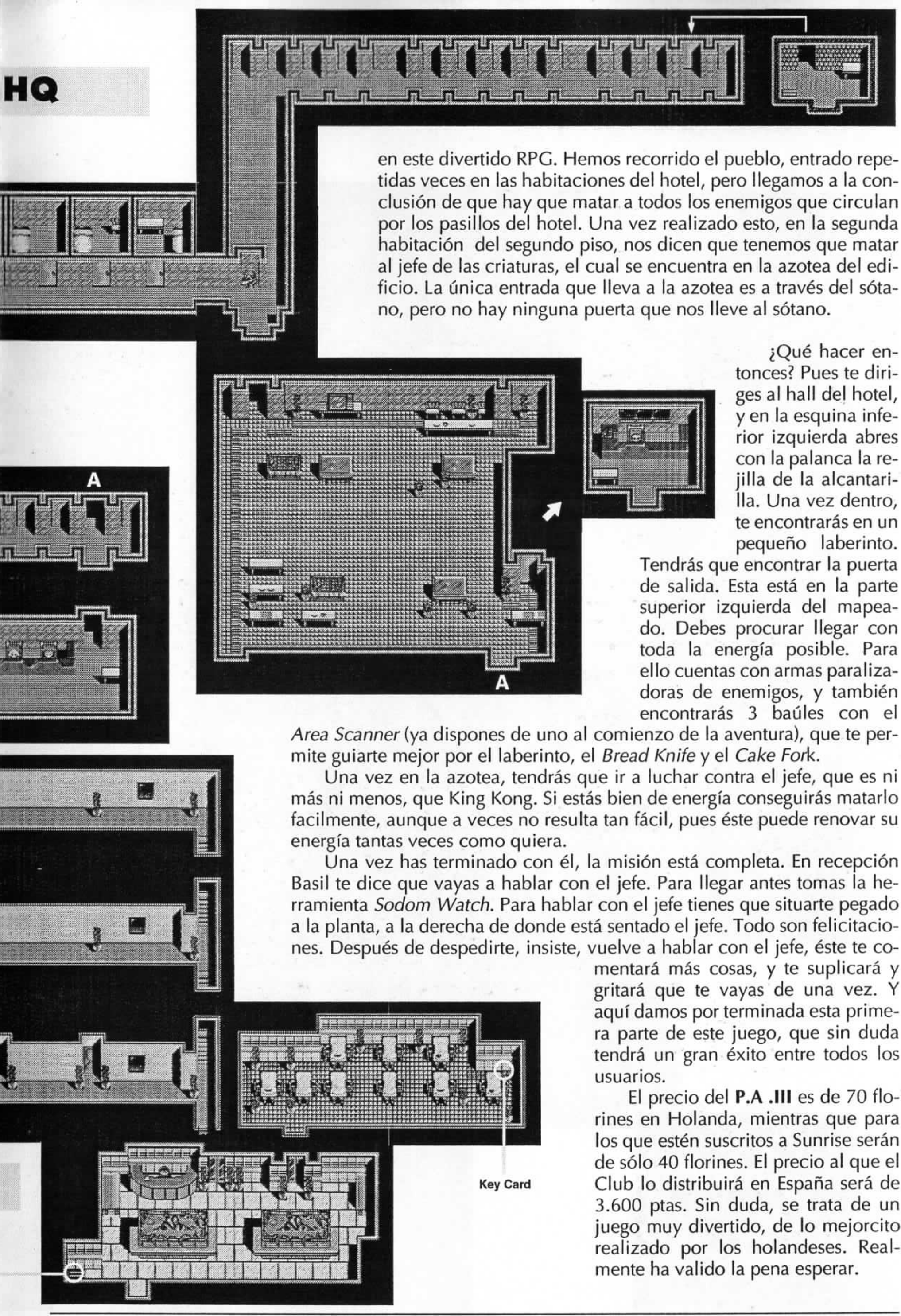


**Einsteinein Residence**

**Miwilmingtn South**

Después, cómo no, te diriges al *Fawlty Towers.* Este edificio, que es en realidad un hotel, se encuentra en la zona Norte de la ciudad, por lo que deberás buscar el transportador, que es una especie de cabina (por la puerta D entras y por la A sales). Una vez en *Miwilmingtn North* entras en el *Fawlty Towers.* En recepción te dicen que te des prisa. Nada más subir a las habitaciones del hotel te encuentras con los primeros enemigos. Lo primero será entrar en todas las habitaciones del hotel y preguntar lo que sucede. En la cuarta puerta de la primera planta un hombre te cuenta que, accidentalmente, ha encerrado a su madre en una de las habitaciones del hotel pero que ha perdido su tarjeta (como es una ciudad futura no se usan llaves para las puertas, sino tarjetas) en el comedor. Así, pues, debes dirigirte al comedor (es la segunda puerta del hall del hotel) en donde está dicha tarjeta (el lugar exacto está marcado en el mapa). Una vez cogida la *KEY CARD,* subes al segundo piso y, con dicha tarjeta seleccionada, entras en la primera puerta. Allí hablas con la madre y te comenta que debes mirar en el armario de Manuel, el portero. Su habitación es una muy larga, situada en el tercer piso. En ella hay un armario en el cual está escondido Manuel ③; él te dará una llave (*KEY*) la cual podrás usar para abrir la última puerta del primer piso ①, en donde encontrarás una palanca (*CROWBAR*). A partir de ahora nosotros nos hemos encontrado con serios problemas que nos impedían seguir avanzando






en este divertido RPG. Hemos recorrido el pueblo, entrado repetidas veces en las habitaciones del hotel, pero llegamos a la conclusión de que hay que matar a todos los enemigos que circulan por los pasillos del hotel. Una vez realizado esto, en la segunda habitación del segundo piso, nos dicen que tenemos que matar al jefe de las criaturas, el cual se encuentra en la azotea del edificio. La única entrada que lleva a la azotea es a través del sótano, pero no hay ninguna puerta que nos lleve al sótano.

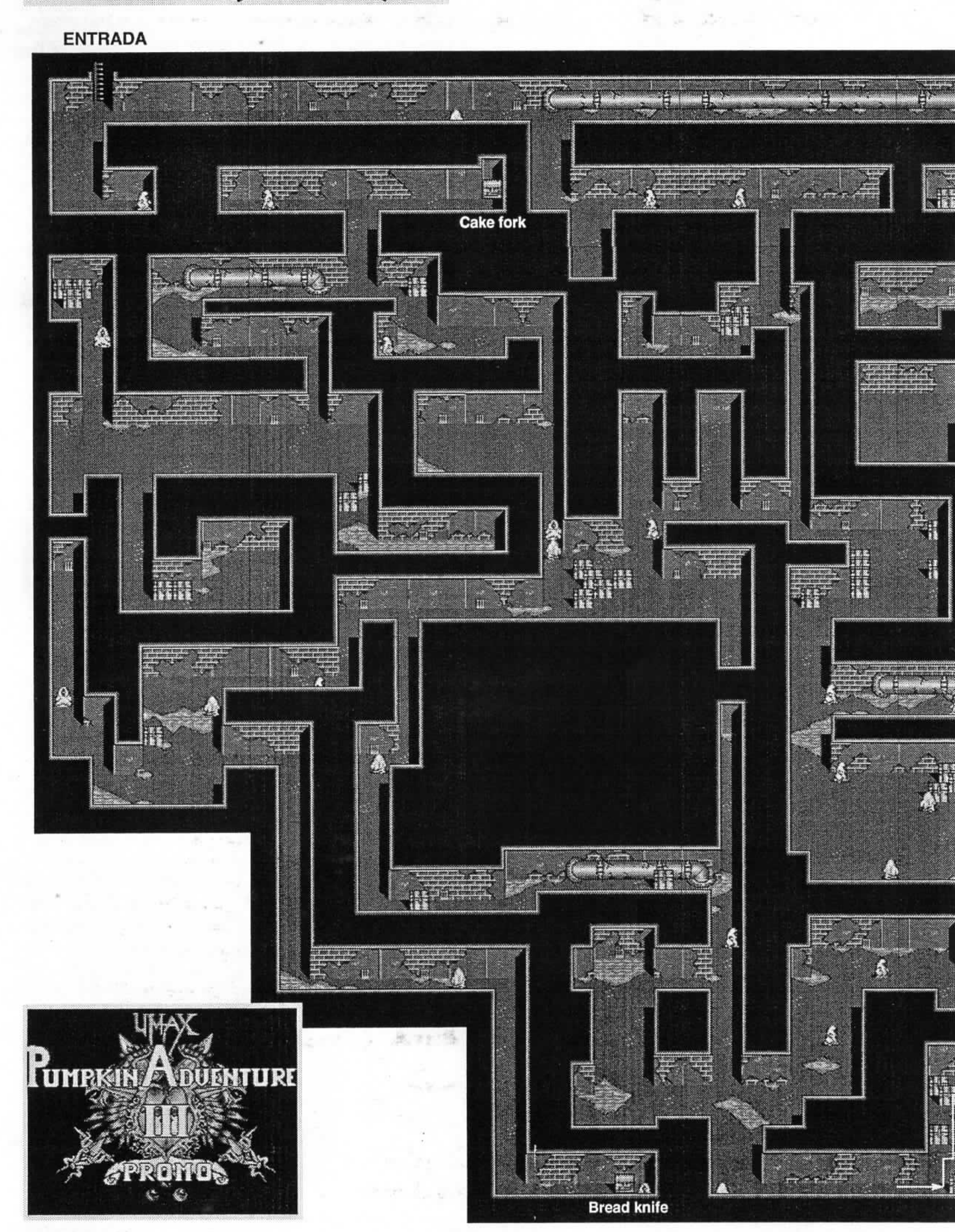
¿Qué hacer entonces? Pues te diriges al hall del hotel, y en la esquina inferior izquierda abres con la palanca la rejilla de la alcantarilla. Una vez dentro, te encontrarás en un pequeño laberinto. Tendrás que encontrar la puerta de salida. Esta está en la parte superior izquierda del mapeado. Debes procurar llegar con toda la energía posible. Para ello cuentas con armas paralizadoras de enemigos, y también encontrarás 3 baúles con el *Area Scanner* (ya dispones de uno al comienzo de la aventura), que te permite guiarte mejor por el laberinto, el *Bread Knife* y el *Cake Fork*.

Una vez en la azotea, tendrás que ir a luchar contra el jefe, que es ni más ni menos, que King Kong. Si estás bien de energía conseguirás matarlo facilmente, aunque a veces no resulta tan fácil, pues éste puede renovar su energía tantas veces como quiera.

Una vez has terminado con él, la misión está completa. En recepción Basil te dice que vayas a hablar con el jefe. Para llegar antes tomas la herramienta *Sodom Watch*. Para hablar con el jefe tienes que situarte pegado a la planta, a la derecha de donde está sentado el jefe. Todo son felicitaciones. Después de despedirte, insiste, vuelve a hablar con el jefe, éste te comentará más cosas, y te suplicará y gritará que te vayas de una vez. Y aquí damos por terminada esta primera parte de este juego, que sin duda tendrá un gran éxito entre todos los usuarios.

El precio del **P.A .III** es de 70 florines en Holanda, mientras que para los que estén suscritos a Sunrise serán de sólo 40 florines. El precio al que el Club lo distribuirá en España será de 3.600 ptas. Sin duda, se trata de un juego muy divertido, de lo mejorcito realizado por los holandeses. Realmente ha valido la pena esperar.

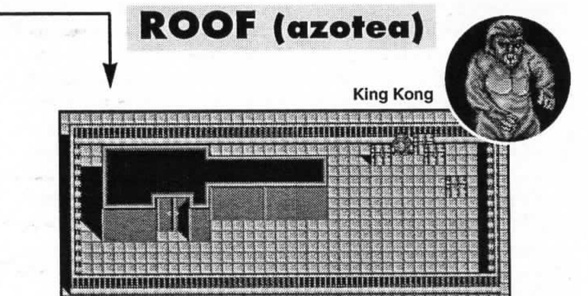
## CELLAR (sótano)



SALIDA

## ROOF (azotea)

King Kong

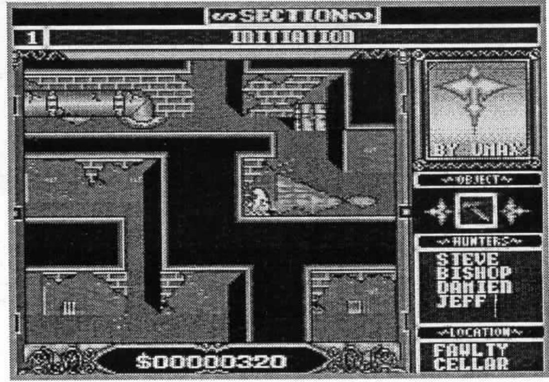


Area scanner

Si esta promo, que sabiendo jugar, se tarda unas 2 horas en finalizar, ya os podéis imaginar lo largo que se hará el juego ya terminado.

Todavía no podemos juzgar al juego en aspectos gráficos y demás, porque tan sólo estamos hablando de una promo. Sin embargo, los gráficos están realmente muy bien, para no tratarse de un juego realizado por una compañía como *Konami* o *MicroCabin*. Indispensable adquirir este juego. Esta promo es de dominio público, por lo que puede copiarse libremente. Si estás interesado en conseguir una copia en disco envíanos 250 ptas. ■



# Akin

## Parallax (1995)

Akin es el segundo de los juegos de la "Sunrise Games Suscription" y, como ya os habíamos dicho, ha salido con un poco de retraso, pero a tiempo para ser presentado en la feria de Zandvoort.

El juego consta de dos discos de doble densidad, y se necesitan por lo menos un MSX2 con al menos 128Kb de RAM y 128Kb de VRAM. El sonido es MSX-Music (FM-PAC). Además del juego en sí, en el disco 1 se incluye el "patch" del Enigma, en formato comprimido (el descompresor se encuentra en el disco 2); y en el disco 2 está la promo del "Pumpkin Adventure 3", comentado líneas atrás.

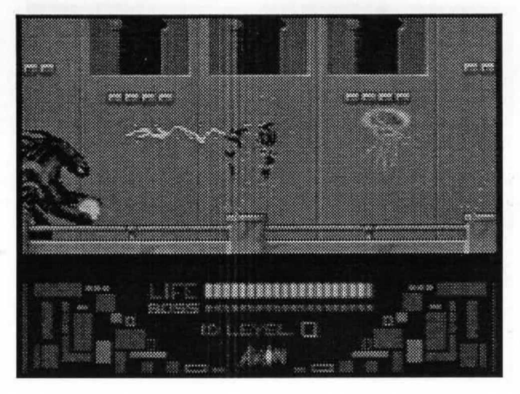
**LA HISTORIA**

Básicamente la historia se reduce a que en un mundo futuro el hombre ha sido capaz de guardar las "almas" de los humanos. Sin embargo, aún le queda por hacer los cuerpos. Pero los androides militares, que en un principio no podrían albergar estas almas, parece que ahora pueden ser portadores de las mismas. Esto ha ocurrido con el Decane Seven, el cual se ha activado tras cuatro años de inactividad y alberga el alma de un desconocido. El androide en cuestión se encuentra en el sexto planeta del sistema Kari-Yuga aunque se desconoce su localización exacta.




**EL JUEGO**

Tú manejas al androide Decane Seven. Las teclas del juego son los cursores o el joystick y <SPACE> para disparar. También se usa <GRAPH> en algunas partes del juego. Además, <F1> hace de pausa y con <F2> accedemos al menú para seleccionar los objetos, armas, etc.




El juego se divide en capítulos. Al acabar cada uno de ellos se nos facilita un password para el siguiente. Además, a medida que avanzamos en el juego vamos obteniendo unas tarjetas, ID Levels, que nos permitirán acceder a las diversas zonas.

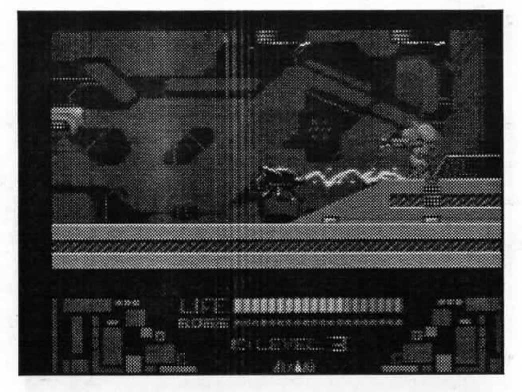
El juego se podría clasificar de plataformas aunque cuenta con algunas zonas tipo R.P.G., como un laboratorio en el cual los personajes nos irán contando varias cosas.

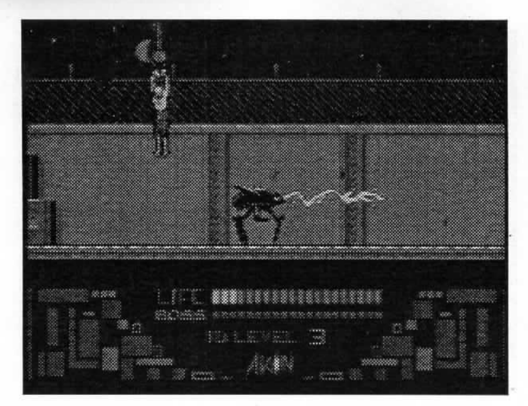
**CARACTERÍSTICAS**

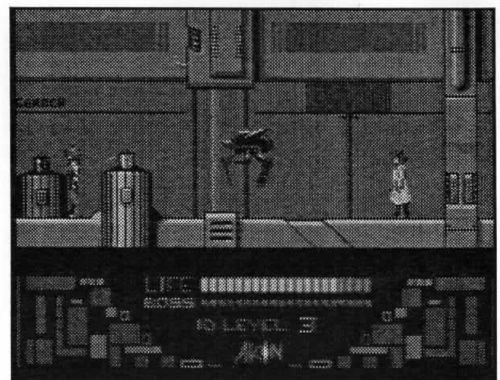
El personaje que manejamos, un androide, está bastante bien logrado, es de un tamaño considerable y tiene una buena animación en sus movimientos.

Lo que destacaríamos a primera vista son los gráficos. Al principio parecen muy oscuros, pero en realidad están muy bien realizados, ya que consiguen una perfecta ambientación, todavía muy resaltada con la música de fondo, que se adapta muy bien al decorado.

Por supuesto hay gráficos muy variados: grutas oscuras, plataformas futuristas, laboratorio, sala principal, zona exterior, etc.






Los enemigos son de lo mejorcito: están muy bien realizados y de gran tamaño. A destacar unos enemigos muy grandes y que se mueven por la pantalla con mucha suavidad. (Mención especial una araña enorme, dotada de un gran realismo en sus movimientos).

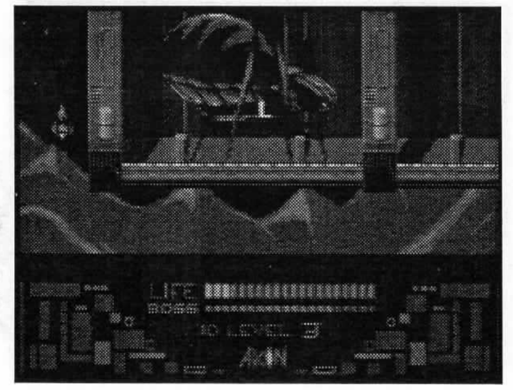
Otra característica importante es el scroll, el cual es super suave y en todas las direcciones y a gran velocidad. Además posee doble scroll, es decir, que hay un scroll de fondo y otro delante, lo que dota al juego de más realismo. Un detalle muy interesante es un arma especial: los misiles dirigidos. Cuando lanzas uno de estos misiles puedes dirigirlo con los cursores por donde quieras; esto es de gran utilidad para, por ejemplo, echar un vistazo por toda la pantalla. Además, su tiempo de duración antes de detonar es bastante largo. Es con estos misiles como mejor se ve la rapidez pero a la vez suavidad del scroll.

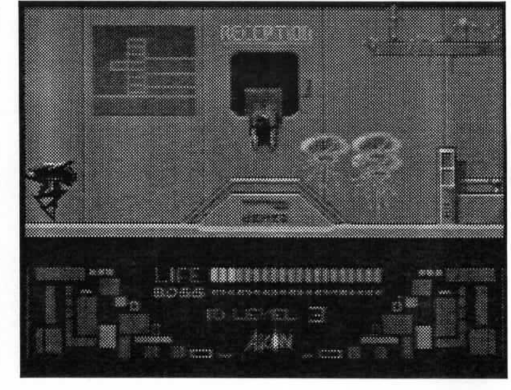



**CONCLUSIÓN**

Akin es un juego que derrocha calidad por todas partes. No he logrado terminarlo (si alguien se atreve a hacer un "Cómo terminar... Akin", que no dude en escribirnos), así que no sé si el mapeado es muy largo. Pero el visto (creo que será más o menos la mitad) es bastante extenso y muy variado. Lo que tiene este juego es que quizás los decorados sean muy cortos, es decir, que cambias de escenario y de enemigos bastante rápido, aunque esto más bien que un inconveniente es una virtud, ya que dota al juego de más variedad.

En fin, que Akin es un buen juego en todos los aspectos, aunque quizás se eche en falta un mapeado más extenso, el cual se podría haber hecho teniendo en cuenta que en los discos les sobra espacio. ■***Alvaro Tarela***



# Sunrise Magazine #17

## Stichting Sunrise

Una de las revistas en disco, conocidas también por todos como "diskmagazines", más importantes hoy en día dedicadas íntegramente al MSX es sin duda, la que editan en Stichting Sunrise.

Este número sale con un retraso hasta ahora nada habitual en Sunrise, seis meses pueden ser demasiado tiempo de espera, sobre todo cuando se trata de una revista de calidad. Stefan Boer, su editor, nos cuenta en la editorial que no puede con tanto trabajo, y pide que alguien le eche una mano, ya sea enviando trucos, artículos, etc (eso sí, en inglés). Por otra parte la versión en inglés podría desaparecer, pues necesitan que mucha más gente del extranjero se suscriba. Ya lo sabéis, suscribiros a esta publicación, realmente merece la pena. Y también, si sabéis algo de inglés, enviarles algún artículo (podéis hacerlo a través nuestra).

Todo esto implica que no se conozca con certeza cuando saldrá la Sunrise Magazine #18, pero seguramente será en breve. Por otra parte se espera que la próxima edición cuente ya con la música Moonsound como música de fondo.

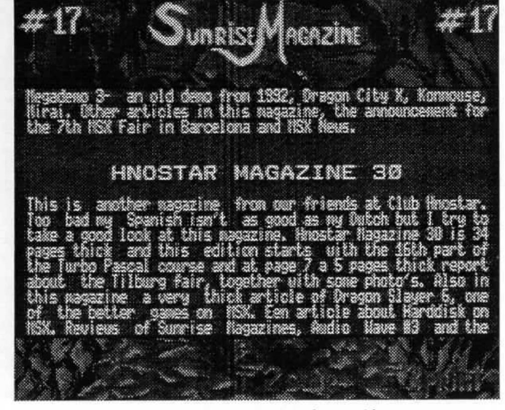
Después de todo ha valido la pena esperar, porque esta edición viene "cargadita" del todo, tanto de información, como de buenas demos y utilidades.

Como ya tendríais que saber, consta de 2 discos, en el disco A está toda la información, y en el B las demos y programas. Los textos están en un fichero comprimido, y están tanto los de inglés como los de holandés. Existe un menú de configuración, el *SETUP*, donde puedes seleccionar:

- La frecuencia de pantalla (50/60 Hz)
- MSX Music on/off (FM Pac)
- MSX Audio on/off (Music Module)
- Moonsound on/off (aún no disponible)
- Color de los textos
- Ajuste de pantalla
- Lengua: inglés u holandés

Después de hacer la configuración particular, el disco debe estar desprotegido, ya que guarda dicha configuración en el fichero SRMSETUP.DAT. Al salir con la tecla ESC no se guardarían los cambios.

Otra de las ventajas de la nueva Sunrise Magazine es que puede instalarse en el disco duro. Es muy sencillo. Basta con crear un subdirectorio en el disco duro y copiar en él los ficheros SRM-BOOT.BIN, SRM.LIB y el SRMSETUP.DAT antes comentado (éste no tiene que estar siempre presente). También pueden copiarse los ficheros con los programas y demás del disco B. Para cargar desde el disco duro la "magazine" hay que ir al Basic y teclear: Bload"SRM-BOOT.BIN",R.




Disco A dedicado a la información

Dentro de las noticias que se incluyen en el disco A de información, nos encontramos con las siguientes:

**GOUDA REGRESA**

Aparentemente el Club Gouda ha vuelto con sus actividades MSX, después de haber anunciado sus retirada en lo que al MSX se refiere para pasar al PC.

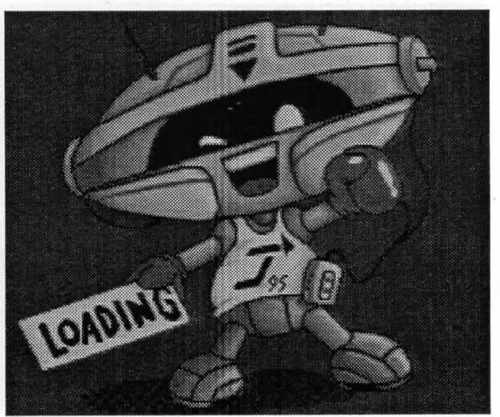
Además del interface Scanner y del nuevo interface SCSI, han sacado un expansor de 6 slots, de los cuales dos son de E/S (I/O). Está diseñado por Henrik Gilvad.

**NUEVO GRUPO DE USUARIOS EN INTERNET**

En Internet hay un nuevo grupo MSX: com.sys.msx. Todos las discusiones de la MSX Mailing List fueron pasadas a la UseNet.

**SUNRISE BBS A 9600 BPS.**

Sunrise BBS, cuyo Sysop es Heiko de Boer, tiene un nuevo modem a 9600 bps, aunque es posible co-




Dibujo en la sección Pixel Party

nectarse también a 300/300, 1200/75 o 2400 bps. El teléfono de esta BBS 24 horas al día sigue siendo el mismo: +31 5126 3458

**NUEVOS JUEGOS**

No es seguro todavía, pero Cas Cremers (Parallax) y UMAX han anunciado que podrían lanzar nuevos juegos el próximo año. Umax, que está terminando el Pumpkin Adventure III en estos momentos, ya ha anunciado que problamente sacará el Pumpkin Adventure IV. También tienen pensado lanzar un juego para el Graphics 9000.

**16,7 MILLONES DE COLORES**

El Club The Flying Eagle está trabajando en una nueva tarjeta de video para que el MSX, con la cual será posible digitalizar en color de 24 bits (16,7 millones de colores). Tenían pensado mostrar un prototipo en Zandvoort.

**SCART SWITCH para el Graphics 9000**

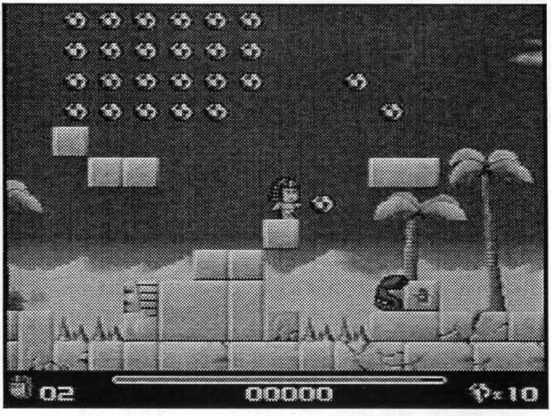
Si eres poseedor de un Graphics 9000, y tan sólo tienes un monitor, entonces no te hará mucha gracia el tener que cambiar el cable conector al monitor cada dos por tres. Ahora Sunrise Hardware Service ofrece una solución para esto: el SCART SWITCH.

Este selecionador del conector no es otra cosa que una pequeña caja negra, de aproximadamente 2 centímetros de alto. Se puede encontrar en una tienda de electrónica, pero tienen un problema, porque la mayoría de estos switch no seleccionan la misma señal del RGB que requiere el Graphics 9000.

El manejo es muy sencillo: sólo hay que conectar ambas señales RGB, la del ordenador y la del Graphics 9000, al Switch, y éste conectarlo a su vez al monitor o televisor . El precio ronda las 4 y 5000 ptas. gastos de envío incluidos.




Disco B donde se encuentran las demos, programas, etc.




Promo del M-KID

**EL MSX EN RUSIA**

Uno de los temas de actualidad, que ha llegado via Internet, se refiere a la situación del MSX en Rusia, hasta ahora desconocida.

Aquí tan sólo os comentaremos algo sobre el tema, en la Sunrise Magazine tenéis alguna información más. Por otra parte, si alguien desea más información, puede perdírnosla a nosotros, la cual solicitaremos via Internet.

Ego Voznessenski es uno de los usuarios rusos que se ha conectado al sistema Internet para hablarnos del MSX en su país.

El MSX2 es el 3er ordenador más popular en Rusia. El primero sería el ZX Spectrum (y clónicos "made in Rusia"), el segundo los IBM compatibles y en tercer lugar los MSX. Ello se debe a que el MSX2 es el standard utilizado en los colegios rusos desde 1986. Miles de clases de ordenadores fueron comprados. Y desde que los colegios sólo usan los mejores MSX2 (Yamaha) o como mínimo los que ofrecen mejor seguridad, algunos de estos ordenadores todavía sobreviven y siguen utilizándose.

Además de todo esto, se ha dado una especie de "reenganche" porque una compañía ha comprado en 1994 una gran cantidad de MSX2 (10.000 unidades) en China (Hong-Kong) para su venta en Rusia. Los ordenadores son peores (DAEWOO CPC-400), y tienen RAM en el slot 0-0, por lo que el 50% del software no funciona. Pero son muy baratos y eso es lo importante. Además incluyen video-digitalizador, por lo que mucha gente lo compra como estación de video producción doméstico. Esto quiere decir que muy pronto se empezará a ver nuevo software desarrollado por los usuarios.

El hardware más popular allí son las expansiones de memoria. También son populares los modems y discos duros IDE de IBM. Sin embargo no disponen del Music Module ni

sintetizadores FM, aunque hay una buena perspectiva a fabricarlos.

Allí no cuentan con demasiados grupos de usuarios como en Holanda. Egor es una de esas personas que ha estado con el MSX desde sus comienzos, y según él es triste que sólo haya 3 o 4 grupos de gente que todavía sigue con el MSX. Aunque ahora gracias a la importación de los nuevos MSX Daewoo aparecerán una nueva generación de gente joven que se dedicará a programar.

En cuanto al software, en Rusia cada uno tiene que hacerse su programa si quiere algo, sobre todo porque no hay apenas conexión entre los disintos usuarios. Por eso se conocen más de veinte versiones sistintas del MSX DOS, o una docena de Norton Commander... Pero esto no tiene porque ser algo malo, tiene sus ventajas. Algunos productos llegan a ser realmente muy buenos. Por ejemplo, el editor de texto TOR y el DBG Debugger, ambos de Leonid baraz, son los los mejores de su clase. Incluso los usuarios de PC y Amiga dicen que no tienen productos de esa calidad.




Arranger IV promo de Zodiac

Estos son otros de los programas más usados en Rusia: TOR, M80, LINK, Turbo Pascal 3, MSX C, DBG, editores gráficos: GRED (screen 2), Painter (screen 5) y Video Graphic (screen 8); O/S: MSX-DOS1, MISIX, ND (NC como un shell para Basic y DOS).

En cuanto a los juegos, el más nuevo que conoce Egor es el "Gorby's Pipeline" (1991), pero también otros como varios de la saga Tetris, Metal Gear, vampire Killer, Kin's Valley, Aleste, Zanac...

Aparte de todas estas noticias, y otras más, se comentan programas, juegos, diskmagazines, trucos, ... por lo que se trata de una diskmagazine muy completa, ... indispensable si quieres enterarte de los últimos lanzamientos holandeses.



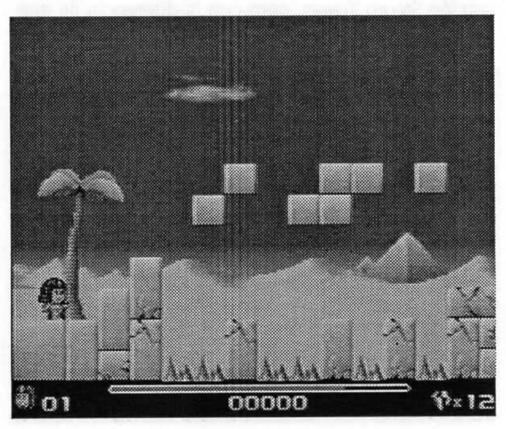
Stereo Tower por Sunrise/Mayhem

**CONTENIDO DEL DISCO B**

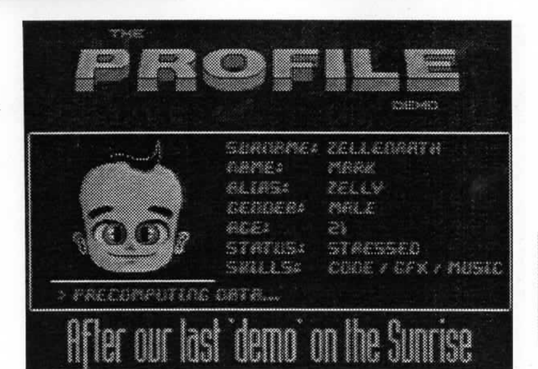
El disco B de esta edición es muy interesante. para empezar nos encontramos con dos demos de dos juegos que son de lo mejorcito: M-KID de F.U.C. para los usuarios de MSX TR, un fabuloso juego realizado con el Screen 11 Designer de este mismo grupo. Los gráficos son de lo mejorcito. Y una demo, mucho más coompleta, del Pumpkin Adventure III, es la misma que viene junto con el juegos AKIN.

También se incluyen el MODPlay 1.0 (todavía una versión beta) y el FLIPLAY, un reproductor de ficheros FLI. Junto con el FLIPLAY se incluye una sencilla animación de una abeja moviendo las alas.

También se encuentra un ejemplo de visualización de 1575 colores en screen 8. Otras utilizades son un compresor de imágenes, y el Screen Converter de Compjoetania (el cual convierte cualquier imagen de screen 12,8,7,6 y 5 a cualquier modo de los mismos). Otra utilidad es el FDE (Floppy Disk Emulator) y el D2F "Disk to File" y "File to Disk" de Xelasoft.




M-KID Promo de F.U.C.




Profile demo de Mayhem

Y todavía hay mucho más.... Está la Profile-Demo de Mayhem. Se trata de una demo de la "Almost Real". En ella se presentan a los miembros de Mayhem. (Curiosamente el Club hizo una demo hace tiempo para el Suplemento en Disco 2, con el mismo personaje, con más animaciones y voces digitalizadas, pero desgraciadamente se borró el disco, y aunque quedaron algunos restos la demo no se llegó nunca a terminar).

Otra demo es la IMPACT BBS promo, con scrollers y un "landscape" (entiéndase paisaje en 3D) dirigido por cursores.

Arranger IV Promo de Zodiac incluye dos composiciones musicales de lo que será la cuarta entrega de este disco musical: Artic Fun y Mega Dance.

La sección Stero Tower ha sido modificada por Mayhem, y se ha mejorado considerablemente. Ahora soporta Moonsound (las músicas del Moonblaster normal pueden reproducirse ahora con el Moonsound). En total hay unas 13 músicas incluídas, todas ellas del Moonblaster. En Cool Moonsound Songs se encuentran músicas exclusivas para el Moonsound, algunas son también versiones de las que hay en la sección Stereo Tower, pero con la diferencia de que suenan con el Moonsound. Sólo los poseedores del cartucho podrán comprobar la diferencia.

No se puede pedir más. Seguramente este Sunrise Magazine #17 será un éxitazo, o eso esperamos, porque si no hay las suficientes ventas de la versión inglesa... No lo pienses más y haz tu reserva. La única forma de que el MSX siga con vida es apoyando a los programadores, y no sólo holandeses, sino a todos en general. ■ ***Jesús Tarela***

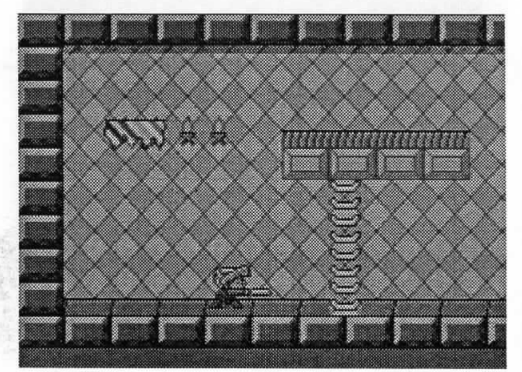
# Sir Dan: Preview española

## Daniel Zorita

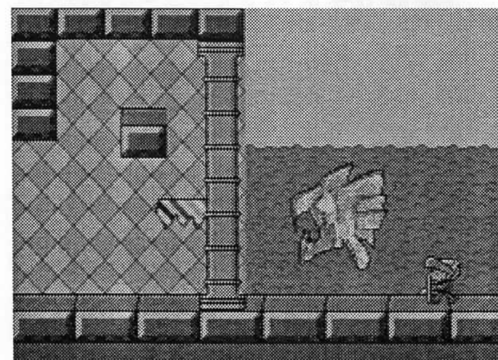
Ya iba siendo hora de ver un nuevo lanzamiento realizado en nuestro país. Daniel Zorita es su autor, al cual conocemos ya por haber colaborado con Marcos Vega en el desarrollo del Babel, The New Megablocks. Éste ha sido quien nos ha facilitado una preview del mismo para que os vayáis enterando de lo que se está preparando.

Él juego se desarrolla en un entorno medieval. Nuestro personaje dispone como arma una espada, y con ella debemos eleminar a todos los enemigos que aparezcan por pantalla (en la última preview que recibimos sólo hay dos clases de enemigos y no se pueden matar). Asimismo habrá que ir recogiendo una serie de objetos que hay colocados a lo largo del juego, como llaves, botas más rápidas, ...

Técnicamente el juego está bien. El personaje se mueve bien, y cuando lucha con la espada el efecto animado está bien conseguido. También sube y baja escaleras, y puede subirse a plataformas suspendidas en el aire. Los decorados, según Daniel, pueden mejorarse mucho si se desean. Llama la atención algunos detalles en los decorados: las artorchas, las fuentes de agua,.... Lo que hemos visto no es mucho, pero sí suficiente como para deciros que el juego promete ser de calidad. En cuanto esté terminado, que será dentro de muy poco, os diremos la forma de adquirirlo. De momento podéis pedir a Daniel Zorita la preview por 500 ptas. ■ ***Jesús Tarela***



Preview del juego que está desarrollando Daniel Zorita



El juego es del estilo The Maze of Galious

# TECNO MSX

# Expansor 1-8 slots de Leonardo Padial

***El expansor de slots es un periférico que se hace imprescindible hoy día para cualquier usuario de MSX.***

Y no sólo porque nos permite tener varios cartuchos conectados simultáneamente, sino también porque nos evita algo tan delicado como la inserción y extracción contínua de cartuchos en el ordenador, con el peligro de avería que eso puede conllevar.

El expansor de Leonardo consiste en una placa rectangular con 8 conectores estándar de cartucho MSX, algunos circuitos integrados, 6 patas que soportan la placa, y un cable plano de unos 50 cm. que lo conectan mediante una pequeña placa al slot del ordenador.



En la foto, Leonardo Padial mostrando su Expansor de 8 slots, en el pasado encuentro de usuarios en Madrid.

Comprar el expansor de slots a Leonardo tiene algunas ventajas adicionales, como la garantía que nos ofrece durante 15 días posteriores a la compra, que nos devuelve el dinero, en el caso rarísimo de que el expansor no funcione correctamente en nuestro modelo de ordenador; y en caso de avería, él mismo nos lo puede reparar, sin contar que comprando el expansor a Leonardo contribuímos al desarrollo de otros proyectos para el MSX.

En cuanto a la compatibilidad entre los diversos cartuchos conectados, es total. Yo he usado simultáneamente los siguientes cartuchos sin el menor problema de compatibilidad:

- Digitalizador SONY
- MSXDOS2
- RSC-232
- SCC, FM-PAK y Music Module.

En caso de que surgiera algún problema de compatibilidad entre los cartuchos, es necesario probar cambiándolos de posición en el expansor, hasta que todos nos funcione sin el más mínimo problema.

Para evitar que los cartuchos de autoarranque como el Music Module se ejecuten al iniciar el ordenador, el expansor dispone de unos pequeños interruptores en la parte trasera del mismo que impiden el inicio de los mismos, pero que permiten su total operatividad.

Podría parecer que al tener tantos cartuchos conectados simultáneamente el ordenador tendría que calentarse mucho más, sin embargo, esto no es así. Además al expansor se le puede conectar una fuente de alimentación externa, ya que tiene las conexiones necesarias, aunque previamente tendremos que consultar a Leonardo sobre el modo de hacerlo no sea que vayamos a cometer un error que nos puede costar muy caro.

En cuanto al precio del expansor, es de unas 24.000 ptas. Por de pronto puede parecer mucho dinero, pero comparado con las increíbles prestaciones que ofrece, es un precio más que justo. Lo único que me resta por decir es el telefono de Leonardo Padial, por si alguien se decide al comprarse el expansor, es: (91) 433 57 57. ■ ***Javier Dorado***




*Vuelve la NES a emparentarse con nuestra norma, y nada menos que con un clásico como lo es Vampire Kiler, un juego que sin duda nos trae buenos recuerdos.*

✓ Juan Miguel Gutiérrez

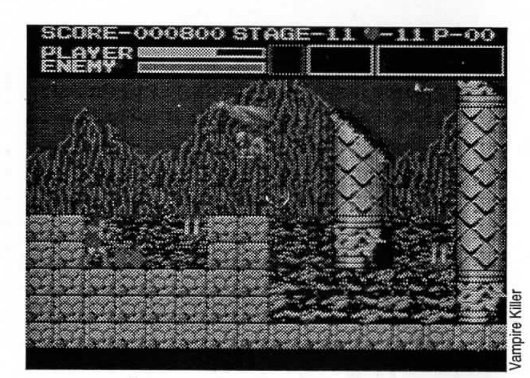
Aquí tenéis la tercera ficha:
**NES:** Astyanax. Jaleco 1989
**MSX2:** Vampire Killer. Konami 1987

Uno de nuestros mejores clásicos y un juego de la conocida y recordada Jaleco se verán las caras y se medirán en su paso por esta sección. Pon atención y juzga.

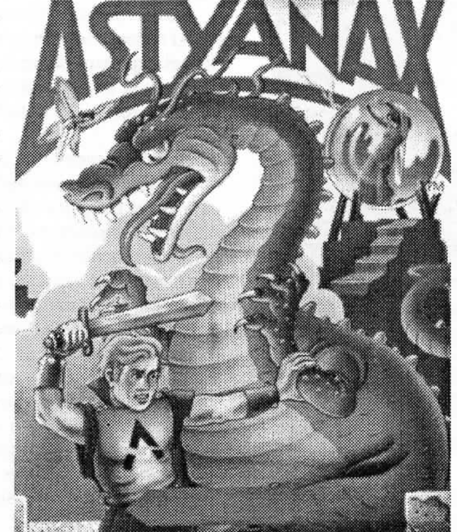
**BUENAS HISTORIAS**

Pues sí, en ambos programas se buscó una buena historia con que hilvanar el juego. Konami usó las viejas historias sobre vampiros y el mortal Drácula, con el inevitable decorado de Transilvania. Nos cuentan que el joven Simón Belmont heredó de sus antepasados las armas y la tarea de luchar contra el inefable vampiro. Para ello debe internarse en el castillo y dominios del Conde para entallar una batalla que no sería la última, ya que el Conde tiene más vidas de las que pueda proporcionar un "poke" milagroso, y siempre renace en todos los ordenanores y consolas existentes (Konami ha lanzado Dracula X para las 16 bits). Como véis, un guión que se asemeja bastante a las viejas películas de la Hammer.

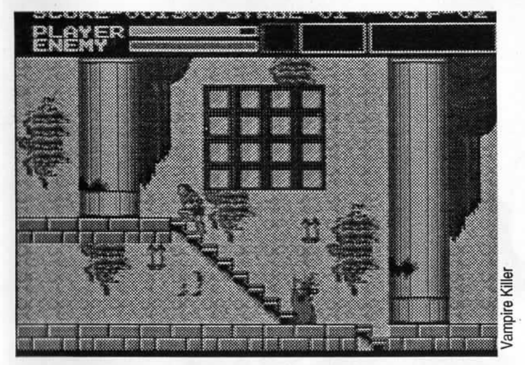
Astyanax, el guerrero de Remlia. Jaleco nos cuenta que Astyanax sueña por las noches con una chica que está prisionera y que le llama por su nombre. Astyanax es estudiante y medita estos sueños en su camino hacia Greenview High. Sin apenas percatarse todo su alrededor parace cambiar, el cielo cambia de color y el sol de torna de color púrpura. Al momento todo oscurece en un sitio agreste, desconocido. Antes de formularse la primera pregunta aparece un hada, que dice llamarse Cutie y le comenta a Astyanax la situación: La princesa de este reino, llamado Remlia, está secuestrada por un malvado mago, llamado Blackhorn, que quiere absorver la magia de ésta y ser más fuerte. Para impedir esto, la princeso utilizó su escasa magia para atraer a un ser de otro mundo y convencerlo para que luche contra el mago. Dicho esto, Astyanax asiente y recibe de Cutie un magnífico hacha y una armadura mágica y así emprende su lucha por el reino de Remlia.



Vampire Killer



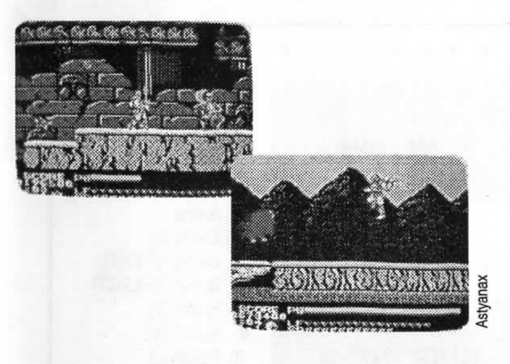

Una vez metidos en las historias de ambos juegos, os contaré algo sobre ellos. Sin duda todos recordaréis el sistema del Vampire Killer: mediante pantallas y con vista horizontal, creo recordar que eran 17 fases, algunas de ellas predispuestas en un tono algo laberíntico. Astyanax tiene un número inferior de fases, y son de dos tipos bien diferenciados, ambas en scroll y con vista en horizontal; la diferencia se encuentra en que una fase el scroll es de derecha a iz-




Vampire Killer

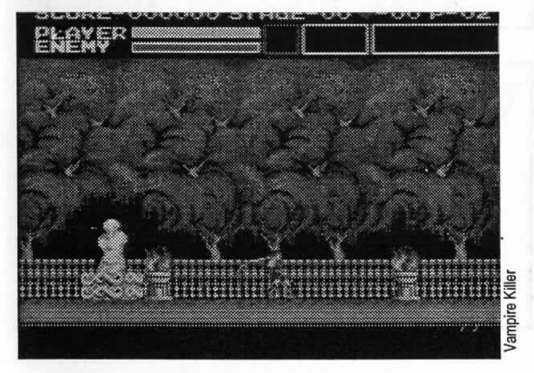
quierda y la otra de abajo a arriba. En ambos juegos el uso del salto y la plataforma está a la orden del día, siendo en Vampire Killer la dificultad mayor.

En Vampire Killer, Simón dispondrá de un buen número de armas y complementos para ayudarle en su misión; hachas, espadas, escudos, agua bendita, relojes de arena... Simón puede encontrar otros artículos buscando en los cofres y en determinados sitios, aunque existen unas brujas traicioneras al Conde que nos venderán dichos objetos.



Astyanax

Astyanax está más limitado, sólo puede disponer de 3 armas, hacha, lanza o espada, las cuales irán encontrando a lo largo del juego. Aún así, su arma-

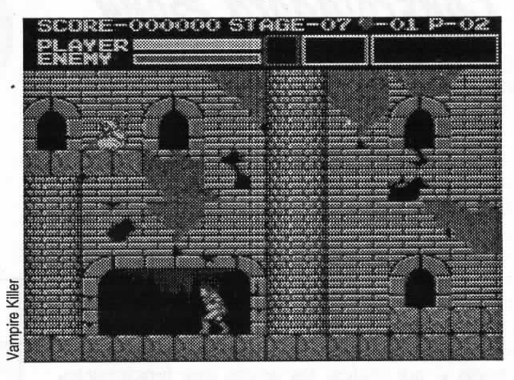



Vampire Killer

dura puede lanzar tres tipos de hechizos: paralizador, rayo y disparo, muy efectivos contra los enemigos, si bien su uso es limitado.

Los caracteres enemigos son muchos y variados en ambos juegos. Los enemigos finales están muy bien realizados en Astyanax, cosa que en Vampire Killer pasa más desapercibida, sin contar contra el enfrentamiento final contra Drácula. Los gráficos y personajes de Astyanax son de un tamaño mayor a los de Vampire Killer, y aunque no están mal, está a mucha distania de alcanzar la calidad impuesta por Konami en su juego.

En el uso del color asombra ver en Astyanax mezclas y usos demasiado chillones en ocasiones, lo cual resta vistosidad al juego. Astyanax tiene mayor




Vampire Killer

amplitud en sus fases: atravesaremos bosques, montañas, ruinas, pantanos,... hasta llegar a la fortaleza de Blackhorn. En Vampire Killer todo se centra alrededor del castillo de Drácula: desde los exteriores, sus grietas, almenas, pasadizos, salones... y todo lo inimaginable en un castillo.

En la cuestión sonora, Konami demuestra su buen hacer en la confección de las melodías del juego. Jaleco hace lo que puede, y considerando que el PSG es superior al chip de sonido de la NES, el resultado no es del todo tan malo.

Por último, la adicción y jugabilidad de ambos juegos es muy alta, si bien resulta más largo y difícil de acabar el Vampire Killer. El juego de Konami precisa mucho más tiempo para su conclusión sin perder un ápice de adicción, cosa contraria en Astyanax, el cual es el típico juego que se acaba en una tarde.

Pues aquí concluye la tercera ficha de la sección. He de aclarar —cosa que no hice en su día— que no pretendo dar una excesiva homogenidad a esta sección, tengo pensado que con 10 fichas publicadas más o menos será cumplido mi objetivo , y acercaros este tipo de juegos. No pretendo dar la vara con las consolas y mi deseo y objetivo es el de apoyarlo y escribir sobre nuestro sistema. Hasta pronto. ■

# HAZLO TÚ MISMO

## Controladora Sony

**Cómo convertir la controladora de la unidad externa SONY HBD-50 de simple cara a una controladora de doble cara**

Para convertirla a doble cara tan sólo tenemos que sustiruir el chip de esta controladora por uno de doble cara (os servirá el chip Turbo Disk para el Sony HB-F700S o el que le haya sobrado a un amigo de sustituir el que traía el ordenador por el anterior). Os aconsejo que le pongáis un zócalo a la controladora para hacer las pruebas con diferentes controladoras. No probéis con otras controladoras que con las que sirven al F-700 porque son las únicas con las que he probado y, por lógica, las únicas que funcionarán. ■*Raúl A. Fernández-Santa Cruz*

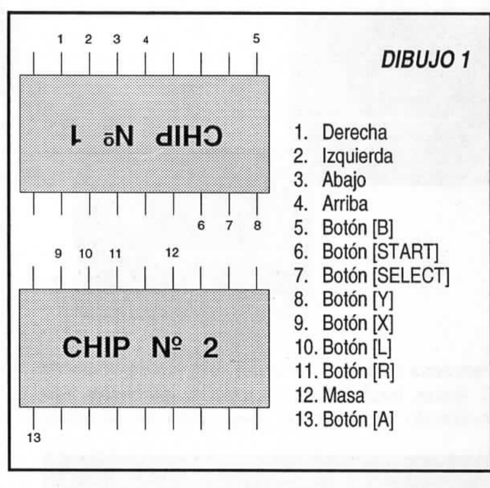
## Mando para MSX

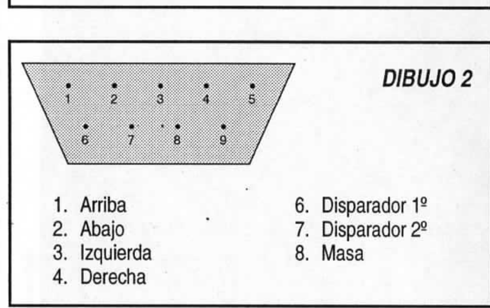
**Cómo adaptar el mando de la Super Nintendo a MSX**

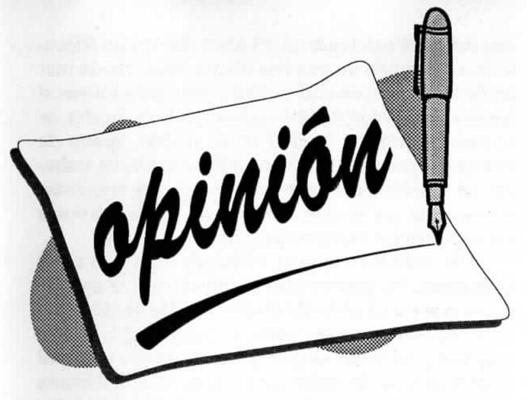
Para adaptar el mando de una Super Nintendo a MSX debemos soldar una serie de cables a los chips que este mando trae en su interior (*ver dibujo 1*). Como se puede ver, las patillas señaladas representan cada una de las direcciones, botones o la masa. Por lo tanto, lo único que debemos hacer es conectar cada patilla del chip a la del conector del joystick (*ver dibujo 2*). Hay botones de sobra, así que cada uno utilice los botones que quieran.

Como nota final, decir que dada la cercanía de las patillas del chip y lo sensible del circuito es preferible que lo haga un profesional. Este tipo de mando es ideal para el Neo Street Fighter II.

Además, es muy económico (unas 2.500 ptas.) comparado con lo que vale uno de MSX. ■***Raúl A. Fernández-Santa Cruz***









Últimamente desde esta asociación [*Asociación de Amigos del MSX* – Barcelona–] (y otros usuarios) venimos observando que vuestras informaciones respecto a la misma, así como a sus actividades (reuniones-ferias) son del todo inexactas; no sabemos si esto ocurre por desconocimento del tema o intencionadamente. Si se trata de lo segundo tenéis que saber que estáis haciendo un flaco favor en defensa de lo que vosotros tanto alardeáis (el MSX no necesita ese tipo de defensa).

**NOTA DE REDACCION: Toda la información que nosotros hemos publicado sobre las reuniones de Barcelona han sido facilitadas por los colaboradores, o bien por vuestra propia asociación. Nuestra intención es decir precisamente la verdad, no nos inventamos nada. Ahora bien, las opiniones de los colaboradores, son precisamente eso, opiniones, como esta tuya, y nosotros no tenemos por qué estar de acuerdo con lo que se publique. Por otra parte no creemos que la información que hemos publicado sobre las reuniones de Barcelona sean del todo "inexactas".**

Hay muchos ejemplos para poder ampliaros lo anterior aunque solamente os pasaré unos cuantos.

En el HNOSTAR nº 30 en la página 33 hacéis una serie de preguntas a las cuales vosotros mismos ponéis las respuestas (respuestas del todo inexactas).

**Parece ser que el párrafo en cuestión ha tenido éxito. Me explico: No sabemos por qué motivo/s hasta hace poco no teníamos noticias de lo que estábais haciendo en vuestra asociación. No os ponéis en contacto con nosotros ¿es que tenemos que ser siempre nosotros los primeros en hacerlo?, y así los usuarios no se enteran. Gracias a ese comentario, que no era una crítica precisamente, parece ser que habéis despertado.**

Por ejemplo decis: «De Barcelona no encontraréis nada, ¿por qué?» Vuestra fácil respuesta es: «Porque nadie nos ha remitido información.» La respuesta de A.A.M. es: Vosotros sois los que confeccionais, distribuís y cobráis el HNOSTAR, por lo tanto sois vosotros los que tenéis que buscar esa informacion, para lo cual tenéis varios medios:

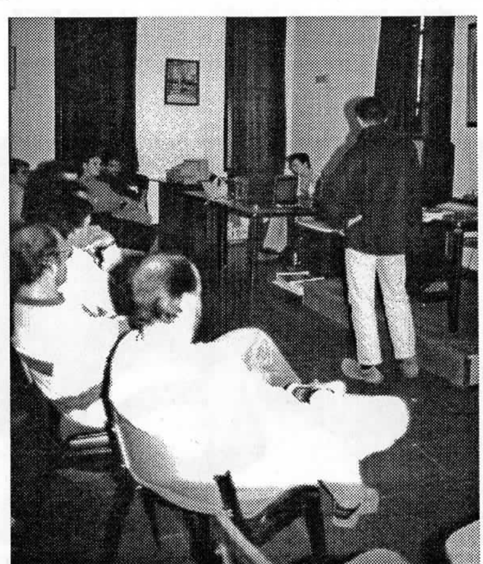
1.– Si quereis información, solicitarla a la Asociacion y se os proporcionará en la medida de las posibilidades.

2.– Encargar a algún asistente a la reunión que haga de colaborador proporcionándoos la información y el trabajo.

3.– Asistir a las reuniones y vosotros mismos podréis hacerlo.

A continuación seguís preguntando: «¿Cómo es posible esto?» La respuesta de A.A.M. es: La asociación puede colaborar pero en ningún momento tiene la obligación de hacerlo.

**Os equivocáis, no es un problema nuestro sino vuestro. Vosotros no tenéis la obligación de colaborar, totalmente de acuerdo, y nosotros tampoco tenemos obligación de hacer un reportaje sobre el tema. Nosotros si encargamos la información a nuestros colaboradores es para ofrecer algo más que dos líneas diciendo que tal día se celebró tal reunión y asistieron tantos usuarios. Y a veces publicamos la opinión personal de un asistente a la misma, que puede ser buena o mala, porque solemos publicar la mayoría de los artículos que nos envían. Vosotros sois los más interesados en que la gente acuda a las próximas reuniones. Creemos, pues, que sois vosotros los más indicados para enviar la información. Por otra parte, tampoco**



Vista del primer encuentro de usuarios en Madrid

**hemos recibido información previa a la pasada reunión.**

Seguidamente continuáis con vuestra retórica y decís: «Si los organizadores quieren que acudan usuarios de todo el país etc., etc., etc.» La respuesta de A.A.M. es: Los organizadores de estos encuentros aceptan los buenos consejos, pero habéis de saber que saben muy bien lo que hacen.

**Pues no lo parece... Personalmente creo que se va mejorando cada vez más la organización en estos actos, pero no se le da la suficiente importancia.**

Como sabéis, y no podeis negar a todos los Clubs, incluidos vosotros (HNOSTAR), se os envía información de cómo y cuándo será la próxima reunión, así como a un número muy elevado de usuarios también se le envía. Nuestro objetivo es que todo el mundo se entere de este tipo de actos.

**Que vosotros nos estéis escribiendo esta crítica es porque precisamente nosotros no recibimos ninguna información vuestra. Y si queréis que todo el mundo se entere no tiene explicación que no remitáis la información a la revista más leída del país. Cuando nosotros recibimos la información la publicamos, como esta vez, en la que sí nos habéis enviado suficiente información.**

A continuación, en el HNOSTAR nº31, pág. 35, habláis de la 7ª reunión de usuarios de Barcelona en una carta remitida por Iván Alonso Bes y aquí es donde me doy realmente cuenta de que vuestra desinformación es total.

**Te vuelves a equivocar. ¿Qué tiene que ver una opinión personal de un usuario con que esa sea nuestra información? Afortunadamente nuestra información sobre las reuniones de Barcelona suelen ser muy completas, aunque no la publicamos en gran parte porque son simples opiniones de los usuarios (en la mayoría de los casos no podemos publicar nada sin la debida autorización).**

Srs. HNOSTAR e Iván: La séptima reunión de usuarios del MSX celebrada el 30 Abril del '95 en Barcelona, en opinión de muchos (la mayoría), fue la mejor de todas en cantidad y calidad (de todas formas si quereis una información realmente bien hecha os aconsejo compréis la FKD nº 10 donde, aparte de enteraros, podréis ver cómo se hace un buen trabajo). La reunión se celebró estudiando las encuestas de usuarios por lo que tratamos de aproximarnos a sus sugerencias siempre que podemos.

El Sr. Iván dice que se «mascaba algo raro en el ambiente». Yo personalmente pienso que tu problema es que no cambias de chicle. Hablas de jaleos de no se quien con no sé cuantos. Que yo sepa, y lo se muy bien, no hubo ningún jaleo ni ningún follón ni ningún insulto de nadie para nadie. Sólo hubo una reunión de amigos, colegas, compañeros con ganas de colaborar y pasárselo bien . Lo cual me hace pensar que tú estuviste en otra reunión que no tiene nada que ver con la que hablas.

**Antes de nada, decirles a los lectores, que Iván ya ha hablado con Ramón Ribas y todo está en paz. En cuanto al "jaleo", suponemos que se referirá a la guerra de músicas y demás, ¿realmente no hubo ningún problema? Entonces ¿por qué en la última información recibida para la próxima reunión decís: "Para evitar problemas de batallitas de música...". ?**

Además has de saber que las reuniones las monta A.A.M., una Asociacion sin ánimo de lucro perfectamente legalizada y registrada formada por un grupito de amigos y un montón de colaboradores. Esto te lo digo para que no cargues los fallos de las reuniones solamente en Ramón Ribas, por otra parte un excelente colega y que sin su colaboración muchas cosas no se podrían hacer.

**Totalmente de acuerdo.**

Por ese motivo te pido que cuando hagas colaboraciones de este tipo seas más sensato, más veraz, más objetivo y expliques en este caso la reunión, no historias que no han existido ni tienen nada que ver con las reuniones y su objetivo.

Para terminar, desde estas líneas envío un gran saludo a los colegas de Madrid por su primera reunión y les animo a continuar adelante y por supuesto desde esta asociación estamos abiertos a cuaquier tipo de colaboración.

Espero y es mi deseo que esta carta sea incluida íntegra y sin cortes en la sección de opinión o en la que os vaya bien. Un saludo.

**Así será. Hemos querido poner nuestra opinión para evitar todo tipo de dudas, y aclarar ciertos aspectos. En los seis años del Club nosotros nunca hemos tenido ni buscado ningún problema, y eso lo saben todos los que nos han seguido desde el principio. Aunque a veces, como en esta ocasión, no tenemos más remedio que hacer ciertas puntualizaciones. Esperamos seguir en contacto con vuestra asociación.**■



Vista del primer encuentro de usuarios en Madrid. Manuel Varela presentando una de las demos de su grupo, Majara Soft.




Con bastante frecuencia algunas personas que conocen de mis andanzas informáticas en el mundo del MSX, me preguntan por qué gasto tanto dinero comprando cosas para un ordenador que según ellos se quedó hace ya tiempo obsoleto. Si todo el dinero que he invertido en el MSX lo hubiese invertido, por ejemplo, en un PC, no me cabe duda de que tendría el mejor que el mercado puede ofrecer.

Esta cuestión me hace preguntarme si el MSX sigue "vigente" hoy día. Ya sé la respuesta que la totalidad de los lectores de la revista van a darme, pero este interrogante merece un análisis más profundo que la simple devoción.

Desde todo punto de vista la circuitería del MSX hace ya bastante tiempo que se quedó atrás en comparación con las innovaciones técnicas que hoy día pueden verse. Desde este punto de vista, hace ya tiempo que una nueva generación debería haber sustituido nuestros viejos aparatos; a pesar de ello los MSX siguen sirviendo hoy día perfectamente para el propósito para el que fueron creados, que es entretener y servir. Además, al ser un sistema "abierto" es fácil de expandir y actualizar.

Por otro lado, la supervivencia del MSX se debe hoy día a la total falta de competencia, ya que los PC's, por muy rápidos y modernos que sean, siguen siendo ordenadores de oficina y no para el hogar. Por ello palabras como *scroll*, *sprites* y otras, siguen vedadas para estos ordenadores cuyas tarjetas gráficas como las VGA fueron diseñadas para representar pantallas estáticas y no en movimiento.

He visto muchos juegos de PC, pero casi ninguno de ellos disponía de *scroll*, y mucho menos de uno de la categoría del YS III. Y, aunque las nuevas Super consolas son realmente increíbles, no te puedes pasar todo el día jugando, es necesario algo más que ellas no te pueden dar. Creo que el *boom* de las consolas está en recesión y que tarde o temprano la gente buscará algo más "eficaz".

Donde nos deja todo esto en el hecho de que el MSX ocupa un espacio que de momento ni PC's ni consolas, por muy buenas que sean, pueden llenar. Creo que llegará el tiempo en que alguien se dará cuenta de la existencia de este espacio que de momento ocupamos nosotros, y que intentará arrebatárnoslo, pero otros ya lo intentaron antes y nosotros aún seguimos aquí, cuando ya nadie les recuerda a ellos.■

# Semper Fidelis

**Por Miguel Fco. Lerma**

Desde el año 1984 que tengo el sistema MSX, he pasado muchas odiseas, desde estropeárseme sin posible arreglo, pasando por intento de robo y total desprestigio. Por eso, en vez de aborrecerlo, le tengo más estima; ya se sabe por aquello de que «no valoras lo que tienes hasta que lo pierdes» o ¡hasta que se estropea!.

Con lo primero quiero insinuar que ahora que el MSX y sus usuarios están más unidos, es cuando empieza el vicio de antes, copiar.

No me meto con quien hace copias de seguridad para sí mismo, incluso cierro los ojos ante quien intercambia programas, pero la situación cambia cuando (y vamos a ser serios) es a Manuel Pazos, con el trabajo que le cuesta traducir —que no es poco— algunos juegos (para comodidad de los usuarios del sistema). Imaginad el ánimo o su desilusión cuando vea que hay copias por ahí que él no ha vendido y que circulan libremente por el país y que el no ha recibido nada por su trabajo. El sistema, es increíble, no tiene viruses (incluso los hacen), no tiene los problemas de grandes ordenadores (cuelgues —PC—), ni problemas de incompatibilidad (VGA, S-VGA, etc.), ni problemas de cálculo (Pentium...) con lo cual sí tenemos el gran problema: los piratas.

El piratear un juego u otra cosa lo único que conlleva es a la separación de los usuarios y de sus máquinas, pero todo esto es inútil, tanto como el que se fue a la vendimia y se llevó uvas para postre. Me atrevería a decir más, como ¿para qué tenemos una Fundación del Sistema si no se le compran programas? ¿Para qué tenemos programadores españoles si no se le compran sus programas? Puede que alguno piense: «Es que está hecho en Basic y es malo». Vale, aunque so miras a los programas japoneses hay algunos que son tan lentos y malos que tienes que ir al lavabo y... de risa o apagarlo y poner otra cosa. Los programas o demos nacionales son buenos para el que sabe apreciar el trabajo que eso trae. Hay que tener en cuenta que algunos juegos o programas o demos de fuera del país no eran al principio ninguna maravilla y si hablamos de algunas conversiones, ¡je!, dan pena, y si la dan como la "Metal Gear inglis version", algunos de estos programadores que hacen la conversión estarían haciéndolo por distracción o por fastidiar un rato.

También podría hablar de ciertos personajes que copian, perdón, fotocopian cualquier fanzine, desde Hnostar hasta FKD o cualquier otra. Me baso en el

*(c)opyright* que aparece en la revista Hnostar o en cualquier otra, y también tres cuartos de lo mismo con los discos suplemento que, se quiera o no, también tienen su *copyright*. Puede que alguno piense aquello de: «Pues yo he comprado un disco suplemento y hago lo que quiero con él». Ahí se equivoca porque no es sólo el disco, sino el contenido del disco, en el cual han contribuido varias personas que se preocupan y que han contribuido a la creación del disco suplemento. En un momento dado, se podría pedir permiso para eso, como hacer fotocopias, y se le da, aunque personalmente diría que es como vender el coche para comprar gasolina, o vender el chucho para comprar comida.

Por eso, ahora más que nunca, que estamos unidos y que parece que hay una demanda de ordenadores, periféricos (mi hermano busca un Turbo R como un loco), *software*, no acabemos con la gallina de los huevos de oro al momento. Hay que ser fieles a un sistema que agrada a todos y sorprende a miles de personas y sobre todo si les dices que tiene un Z80-B y un R-800, o sea, la única máquina del mercado de 8 y 16 bits (anda ya...) aunque el R-800 esté mal aprovechado; si tuviera un bus de 16 bits... (!dios, madre, padre mío y todo lo que viene!, no quiero ni pensarlo...) aunque saldría una nueva élite de piratas (como diría Gizmo de los Gremlins... «Pirata...caca») empezarían a fastidiarlo todo.

Así que, vista la cosa vista la causa, hay que comprar (que no hace daño) programas originales o también programas traducidos (no le hago la pelota a nadie...) ya que si se comprar a los piratas (algunos son más malos que un dolor de muelas) se hunde el sistema, nadie compra y, lo peor, caos+desunión=MSX al armario.

Bueno, después de esto es posible que reciba algunas notas anónimas que digan: «Te vi matá, coshino y etc.», pero me da igual ("no zé leé ni hezkriví"). Hay que ser fiel al sistema y no ayudar a hundirlo, hay que ser "semper fidelis" (siempre fieles).■







Lo he dicho una y otra vez, y tendré que seguir repitiéndolo hasta que los usuarios acaben comprendiendo la magnitud del problema: la piratería es uno de nuestros principales enemigos, y todos debemos comprender que al permitir la piratería lo que hacemos es cabar la tumba del sistema que tanto nos cuetsa mantener a todos.

Algunos usuarios se escudan a veces en el hecho de que el *software* que copian es de mala calidad, sin embargo, ¿qué oportunidad de mejorarlo pueden tener las nuevas compañías que están produciendo para el MSX, si no obtienen ni siquiera la más mínima compensación por el esfuerzo que realizan?

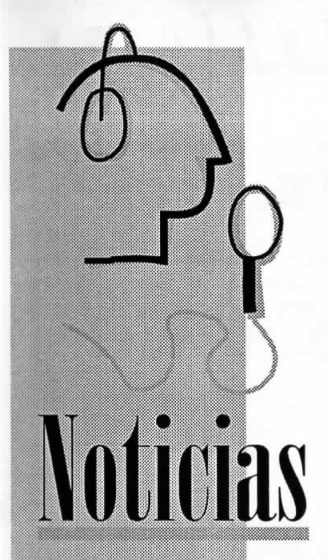
Y no sólo es el *soft* lo que se copia, sino también los *fanzines* como el "Hnostar". Yo me pregunto si el esfuerzo que realizamos todos los miembros del Club con nuestros artículos, con la importación de *soft* y *hard*, desde una fecha ya tan lejana como Septiembre del '89 no merece por lo menos el mínimo respeto de gastarse unos duros en vez de piratear la revista.

El MSX tiene la suerte de tener los mejores usuarios del mundo, gente que se esfuerza, que hace programas, edita *fanzines*, y que si tienes un problema con tu ordenador que no puedes resolver, se esfuerzan en echarte una mano en vez de pasar de todo.

Creo que toda esa gente que edita, programa y se esfuerza, no merece el olímpico desprecio de piratear lo que hacen sin el más mínimo reconocimiento a la labor que realizan.

Para apoyar el MSX, no hace falta ser un gran programador, ni es necesario romperse la cabeza todos los meses para hacer artículos con que llenar las paginas de los *fanzines*, basta con comprarlos en su debido momento, y también un par de juegos de vez en cuando. En total no es mucho dinero, el suficiente para mantener el sistema con vida, pero si no eres capaz de realizar ese mínimo esfuerzo...

¿Para qué nos molestamos todos nosotros en sacar esto adelante?■




# VIII Encuentro de Usuarios en Barcelona

El próximo domingo 15 de Octubre tendrá lugar el octavo encuentro de usuarios en Barcelona, organizado por la Asociación de Amigos del MSX. El acto empezará a las 10 horas, hora en que se abrirá el recinto, y se prolongará ininterrumpidamente hasta las 17 horas, hora en que dará por concluida la reunión. Los exhibidores deberán prepararlo todo una hora antes, por lo que tendrán que estar ya a las 9 de la mañana

Habrá un máximo de 15 stands, al precio de 1500 ptas cada uno, si bien no incluye el precio de la entrada que es de 500 ptas por persona. Se darán dos exhibiciones, una por la mañana y otra por la tarde. Asimismo, al igual que en la pasada edición, habrá un stand dedicado exclusivamente a la venta de segunda mano, donde cualquiera puede enviar lo que desee a la reunión para su venta, que correrá a cargo de la asociación.

El encuentro tendrá lugar en la calle Sants 79-81 (cruce con Olzinelles). Metro: estación Plaza de Sants L1 (roja) y L5 (azul). Autobuses: Líneas 52, 53, 56 y 57 (calle Sants).

Para más información llamar a los Tfnos. (93) 458 80 11 Ramón Ribas, (93) 2137418 Felipe García, (93) 3911810 Javi Lavandeira. ■

# MSX READ ONLY MAGAZINE 3

U.M.F. es la autora de esta nueva diskmagazine holandesa. Roald Andersen, su editor jefe, nos ha remitido el último número. La revista en disco está completamente en holandés, aunque podemos encontrarnos con algunos artículos en inglés.

Se trata de una publicación de dominio público. La puedes adquirir en el Club por 250 ptas, o en Internet en:

http://www.si.hhs.nl/~v942245/home.html

El estilo de la revista es como el de la Sunrise Magazine, aunque no llega a la calidad de ésta. Nos ha chocado ver algunas noticias referidas al PC, así como algunos artículos haciendo referencia a éste.

En este número nos encontramos con:

Redactie: Editorial, anuncios, staff, próximas ferias en Holanda...







Crap Shell

Magazines: Disk 1, DTC Magazine #1, Future Disk 20 y 21, MCCM 77 y XSW #4.

Diversen: Información técnica de los formatos WAV, VOC, MID, PCX, FLI,... que sen encuentran en un fichero ARJ dentro del mismo disco. También está la utilidad de Xelasoft D2F y F2D (Disk to File). Información breve del MSX en Rusia, MSX Fun Club Journal y SD Mesxes #4.

Niews: Doom II Ilegal, Abyss News, Interface ATA-IDE, breves...

Games: Comentan el AKIN.

Cursus: programas Basic, 3D Stars, Morphing y efectos.

Music: FM Pac vs Music Module, Cyber Sound, Mystery Zone y Realism en Synthese.

Si el holandés no es lo tuyo, quizás sólo le saques provecho a la información técnica. ■





# Power MSX 8

De Francia nos llega un número más de este fanzine. En este número publican las últimas noticias recibidas de Japón (la existencia de un interface SCSI fabricado a partir de SRAM, que funciona con un batería con una autonomía de 2 semanas, con un precio de unos 400 francos, así como la existencia de un interface IDE). Un cartucho de 4Mb cuesta, según el fanzine, unos 1600 francos. Noticias de España (que MSX Eternal prepara un CD para MSX, y que el grupo Cabinet prepara un juego estilo Arkanoid llamado "Chaos Adventure"), noticias de Brasil, Holanda,... y como no Francia. Precisamente el 28 de Octubre tendrá lugar un encuentro MSX en Courcelles.

Por otra parte comentan el Street Fighter Promo #3, Arma Mortal, Babel The New Megablocks, Enigma y Blade Lords. También comentan las demos musicales Gradius III Music Disk #1, Coverflow, Carbuncle Big Bang y Heaven&Hell.

En ABYSS News presentan lo que será el gran juego de este grupo: el M-KID, y el juego de pensar Match Maniac. Explican el funcionamiento del screen 12 (VDP9958). El artículo del mes se lo dedican al juego Dragon Buster, del cual publican un extenso artículo con mapas incluidos.

También entregan el Power MSX Disk #4 con: Power Tetris, The Ultimate Pink Sox Hard Show y digitalizaciones en screen 12 del Moonsound y Graphics 9000.

El precio del fanzine es de 25 francos, y está totalmente en francés. para solicitarlo escribir a:

Schloupt Christophe
8, rue des Capucines
57530 Courcelles / Nied France. ■

# II Encuentro en Madrid

Probablemente la próxima reunión de usuarios de Madrid tendrá lugar a finales del mes de Febrero del próximo año. Los organizadores esperan que la participación de los usuarios en esta ocasión sea mayor.Para más información podéis dirigiros a:

Rafael Corrales (MSX Power Replay)
c/. Almazán, 31 - 1ºD
28011 Madrid
Tel. (91) 463 83 24. ■

# MSX Power Replay

Este Club madrileño ha puesto a la venta diverso material nuevo.

De momento tienen el MSX Paint IV v.5.0 en castellano, de Dominio Público, y lo distribuyen por sólo 200 ptas gastos de envío incluídos. También venden la Replay Demo por 200 ptas, que aparte de la propia demo incluye un programa para convertir imágenes .SC6 a STP, que funciona con ratón y es muy rápido con bastantes opciones.

También crean discos de sellos bajo encargo del tema que se prefiera, por 300 ptas el disco, envío incluído.

También ponen a la venta un recopilación de músicas del OPL4 en formato casette (TDK 90 minutos) al precio de 500 ptas. gastos de envío incluídos.

Otros productos son el libro "De la A a la Z" de la editorial RA-MA por 1200 ptas, y varios cartuchos originales a estrenar de MSX2 a 3.250 ptas.

FORMAKER es un programa de Leonardo Padial que sirve para comprobar y mirar las RAM's, su precio es de 1.100 ptas.

SCREEN 12 Visual es otro programa de Roberto Herranz, y que por 450 ptas, tienes un visor de fotogramas en screen 12 que funciona además bajo iconos.

Para adquirir alguno de estos productos podéis poneros en contacto con Rafa Corrales, del Club MSX Power Replay.■

# Próximas Ferias en Holanda

Estas son algunas de las ferias que tendrán lugar próximamente en Holanda:

- 21 de Octubre: "Feria MSX"
  Centrum De Schelf, Almelo
  Tel. 0546 - 864640
- 16 de Diciembre: "3ª MSX Beurs MAD"
  Zaal Wildenbeest
  Rozengaardseweg, 3
  Tel. 08346 - 62603
- 20 de Enero: "MSX Nieuwjaars Beurs"
  Harderwijk
- 30 de Marzo: "9ª MSX Beurs Tilburg". ■





# MSX SPIRIT 2

Con bastante retraso recibimos este segundo número que editan MSX Eternal y Gnosys Ltd. Foundation, dirigida por Ricardo Suárez y Eustasio Viviente, respectivamente. Este número, correspondiente al mes de Junio, son un total de 72 páginas, diez de ellas correspondientes a la sección de "manga" japonés.

Empezamos por la sección de "Software MSXIANO", donde comentan el Babel-The New Megabloks, Bet Your Life, The Chess Game MSXII, Moonblaster Mania, Not Again!, Pixess, Retaliator y Alexander V.2.21 vers.Dos2 (shell para trabajar con Small C).

La sección de "Opinión" nos trae las opiniones de los propios usuarios, en este caso sobre el PC, la revista Ultima Generación,...así como la historia de MSX Power Replay.

"CD's MSXianos" es otra sección, en la que dan cabida a los CD musicales de juegos japoneses, en esta ocasión comentan el YS III Super Arrange Version, y la recopilación en casete realizada por José M. López de FKD llamada "MSX MIDI Collection".

La sección fanzines (ésta nunca falta...) hace un repaso al Lehenak Nº5 y SD Mesxes Nº3.

En soft-review comentan el Video Animator, programa para el HBI-V1 desarrollado por Elvis Gallegos.

No falta tampoco la sección del curso de ensamblador, en este caso la segunda parte sobre los slots y la memoria mapeada. También está el curso de programación en C.

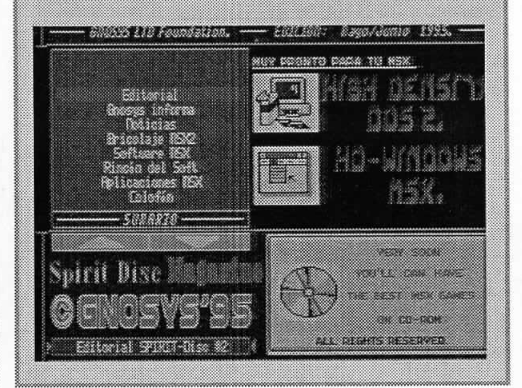



Otros artículos que nos podemos encontrar en este número son: información del Interface ATA IDE, reunión de Madrid, reunión de Murcia, noticias, ....

Junto con la revista también se entrega el Spirit Disc, que esta vez viene acompañado con un segundo disco como complemeto, en el que se encuentra una demo de Power Replay. El precio del fanzine es de 1.000 ptas, y 6.000 la suscripción anual. Para adquirirlo debéis escribir a:

GNOSYS: C/.San Antón, 26 - Magno II 4ºA
30009 Murcia. Tel. (968) 29 12 63

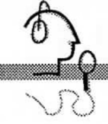
MSX-ETERNAL: C/. Tierno Galván, 11 - 11ºI
30203 Cartagena. Tel. (968) 52 13 22. ■




# Proyectos de FONY

Fony está trabajando en varios proyectos. Uno de ellos es el MIDI Replayer que todavía no está terminado, aunque esperan terminarlo este año. También han hecho un simple rompeladrillos para la Future Disk en screen 8.

En Zandvoort presentaron una versión del Eggbert , destinada para los usuarios del Graphics 9000 y Moonsound. Tiene multiscroll y músicas MOD de fondo. Incluye 10 fases y fue gratis para todos los usuarios con Moonsound y Graphics 9000 que se pasaron por Zandvoort. También están muy ocupados con un juego que se llamará IKI-NOKI, todavía es Top Secret, pero nos adelantan que será en screen 8 y para 4 jugadores. ■





## MSX Nieuwjaars Beurs

El próximo sábado 20 de Enero Overflow! organizará una feria MSX que tendrá lugar en Harderwijk, en el centro de Holanda, la cual se llamará "MSX Nieuwjaars Beurs". Contará con un espacio destinado a 40 stands, costando cada uno 35 florines. Los tickets de entrada costarán 2,50 florines.

La feria comenzará a las 10 de la mañana y concluirá a las 5 de la tarde. Contará con la presencia de varios grupos: Mayhem, Fony, Emphasys, Ro-Go,... y, como no, con la presencia del Moonsound y Graphics 9000. Además se hará una demostración especial del MEXX, programa de MIDI casi terminado.

Los interesados en conseguir más información pueden solicitarla a:

Anne Overwijk
Plein 10
8256 AZ Biddinghuizen
Tel. (+31) 0321 331811
E-mail: v952684@si.hhs.nl ■

## Match Maniac

Este será el título de un nuevo juego que lanzará en breve el grupo Abyss. El juego trata sobre una especie de puzzle, en el que hay que asociar piezas 2 por 2. El camino entre estas dos piezas debe contener un máximo de 2 esquinas. Y hay un tiempo límite para hacerlo. El principio el juego es muy simple, pero éste se va complicando en fases superiores. En estos momentos el Club está a la espera de recibir una promo del mismo. También se incluirá una promo en el próximo número de Sunrise Magazine.

El juego será distribuido por Sunrise. Por otra parte Olivier Hustin nos comenta que el M-KID se está retrasando debido a la lentidud con que los grafistas están haciendo los decorados del mismo. Olivier nos ha respondido una duda que teníamos: la pantalla de presentación del mismo estará realizada en screen 11, como todo el juego, aunque en la promo que todos hemos podido ver está en screen 5.

M-KID también será distribuído por Sunrise, aunque quizás no se incluya en la Sunrise Game Susbcripction porque el juego sólo estará destinado para los usuarios de MSX2+ y MSX Turbo R. ■

## MSX SCSI Interface

El nuevo Interface SCSI (con la NOVAXIS 1.5 ROM) presenta algunos problemas. Según nos ha confirmado el Club Gouda no hay ningún problema, funciona perfectamente en un Turbo R y es 100% compatible con el Interface Bert. Sin emabargo hemos comprobado que esto no es totalmente cierto. Además, Roderik Muit nos ha confirmado en parte nuestra sospecha. Según Roderik, con "compatibilidad" se quiere decir que el interface de Gouda puede leer discos duros que fueron utilizados por el interface Bert. Y que también el nuevo NFDISK puede escribir tablas de partición que el Bert puede leer (aunque verdaderamente sí hay problemas de compatibilidad). Hay problemas al usar más de 2 particiones. Según Roderik, el problema es que ellos pueden hacer muy poco para solucionarlo, porque es muy complicado tener que cambiar la EPROM, si bien Roderik se ha ofrecido a hacernos un pequeño programa que convierta la tabla de partición del Bert al formato extendido del Novaxis.

Respondiendo a nuestra pregunta de si el interface daba problemas con el Music Module (cosa que nos han comentado), nos confirma que es probable: parace ser que éste ocurre si el cartucho SCSI está en el puerto 1Ch (y no ocurriría si estuviese en el puerto 34h). La culpa, según él, es del MSX Club Gouda...

Las anteriores versiones del interface SCSI no dan ningún problema con el Music Module. Nosotros no tenemos este nuevo interface para probarlo. Una solución, ante cualquier duda, sería comprase el interface ATA-IDE. ■

## Nuevo Moonsound

La nueva serie de Moosound, además de venir con su caja correspondiente, podrá ampliarse hasta 2Mb de SRAM (la acual sólo a 512K). En Japón existen 3 proyectos de Moonsound (después de oir hablar del Moonsound en la MSX Fan) incompatibles entre sí, y ninguno, según Henrik Gilvad, aprovecha las capacaidades máximas del Moonsound europeo. Uno se trata de una unidad externa con una CPU que emula MIDI, y se controla via RS422 (no el RS232). Según Hernik, no aprovecha "a tope" el OPL4, y para MIDI ya tenemos más dispositivos, y mucho mejores. ■




## MODPLAY para MOONSOUND

En el pasado número os comentábamos que habíamos recibido una nueva versión del Modplayer. Desde entonces hemos averiguado que todas las versiones, hasta el momento, sólo funcionan en MSX Turbo R, en modo R800. De lo contrario la música no sonorá correctamente.

Acabamos de recibir dos nuevas versiones del Modplay, y una de ellas está realizada por el grupo NOP holandés. Esta nueva versión parace que está mucho mejor, consta de un menú gráfico, donde se pueden cargar las músicas .MOD, reproducirlas, etc. Como en estos momentos no tenemos ningún Moonsound no hemos podido probarlo. Para los usuarios de MSX2 con Moonsound hemos conseguido que Henrik Gilvad nos enviase una versión del ModPlayer para estos ordenadores. El programa es de Remco, pero Henrik nos ha vuelto, una vez más, a solucionar los pequeños, y no tan pequeños, problemas. De momento esta versión "especial" sólo la dispone el Club, fue adaptada especialmente para nosotros.

## MOONSOUND y GRAPHICS 9000

Después de unas semanas de espera aún no hemos recibido los Moonsounds que muchos estáis esperando. Últimamente no hemos tenido noticias de Sunrise Swiss, ya que éstos han tenido problemas con su servidor Internet, según nos ha comentado Henrik Gilvad. Parece ser que pronto los problemas de correo se solucionarán y ya sabremos si los recibiréis pronto. Igualmente no tenemos noticias del interface ATA-IDE. No sabemos su precio definitivo, aunque podemos adelantaros que estará entre unas 14 y 15 mil pesetas.

Por otra parte ya se han fabricado, o están en ello, las cajas para el Graphics 9000 y para el Moonsound. El precio es un poco elevado, porque su fabricación ha salido bastante costosa, cerca del millón de pesetas, y mientras no se vendan las 500 primeras unidades el precio no bajará. Los que tienen el Moonsound o Graphics 9000 de la primera serie (que os costó 30 y 35.000 ptas respectivamente) pueden adquirir ahora la caja por separado. Los que han pagado el nuevo Graphics 9000 (40.000 ptas), recibirán la caja gratuitamente.

En el pasado número os comentábamos que en la Sunrise Magazine #17 podríais encontrar una nueva versión del FLI-Player. En realidad se trata de un reproductor sencillo, ejecutable desde el DOS, de ficheros FLI. Lo que sí hemos pedido es el conversor de ficheros FLI de PC al MSX para los posibles interesados.

Por otra parte se comentó la existencia de un Power Basic para MSX2. Tenemos que desmentir este rumor, pues no existe, al menos eso nos han confirmado. Es decir, los poseedores del Graphics 9000 tendrán que serlo también de un Turbo R, si quieren sacarle el máximo partido. Si bien, en Holanda, también hay usuarios con MSX2/2+ y Graphics 9000 (pues las demos, programas y demás, salvo el Basic, cargan perfectamente).

## Búsqueda de MSX2+ y Turbo R

Últimamente estamos recibiendo llamadas de usuarios desesperados en conseguir un MSX2+ o un MSX Turbo R. Resulta una búsqueda difícil, sobre todo en el caso del Turbo R. En estos momentos unos amigos holandeses venden su MSX2+, y también hemos visto algún anuncio de Turbo R en venta por tierras holandesas. Si en España no conseguís vuestro deseado Turbo R tendréis que recurrir a Holanda, o incluso a Japón si es que les quedan en stock. En nuestra sección de Compro/Vendo encontraréis usuarios que venden su MSX2+.

## STICHTING SUNRISE

Después de una larga espera, por fin recibimos el AKIN y la Sunrise Magazine #17. Esta espera se ha debido quizás, a que Stefan Boer estuvo casi todo un mes de viaje de estudios en Japón, pero por otra parte han variado la distribución de software, dependiendo ahora de dos miembros de Sunrise. Esto crea a veces confusiones entre ellos, retrasos y demás, pero seguramente esto cambie en breve.

Lamentamos que todos tuviéseis que esperar tanto. Por otra parte también se han agotado los Enigma, y el AKIN, ... para sorpresa de muchos.

En cuanto al Pumpkin Adventure III nos han comentado que estará finalizado en breve. Los interesados ya podéis ir haciendo vuestro pedido, ... antes de que se agote. Su precio, 3.600 ptas. Creemos que el juego es uno de los mejores que se han hecho en Holanda, y eso que tan sólo hemos visto la promo...

## SUSCRIPCIÓN HNOSTAR'96

El próximo año, es decir, a partir del número 35, la revista probablemente cambie de formato, precio y periodicidad. No hay nada definitivo todavía, pero es muy probable que la revista tenga un formato mayor, con más páginas, pero de periodicidad trimestral. Parece mucho tiempo, lo sabemos perfectamente (sobre todo para aquellos que a la semana de recibirla ya nos están llamando para enterarse de cuando sale el próximo número). Hacer la revista no es nada fácil; si a esto añadimos que hay que conseguir información puntual, novedades, etc. cuando cada vez hay menos, la cosa se complica. Información a veces tenemos mucha, bien podríamos llenar decenas y decenas de páginas con información técnica (pero en inglés),... pero tampoco es nuestro estilo. Cuando reunamos la información suficiente sacaremos un disco suplemento con todo ello, como hacíamos anteriormente. Nosotros estamos para ayudaros en la medida de nuestras posibilidades. Si buscáis algo, ya sea información, solucionar algún problema, etc. no dudéis en consultárnoslo. La respuesta puede tardar,pero algo es mejor que nada. Lo más probable es que el precio de la suscripción anual del próximo año sea de 2.800 pesetillas. Aconsejamos que todos os suscribáis, si puede ser, pues nos facilitaríais mucho las cosas. Más información sobre el tema en el próximo número.

Para que podamos seguir ofreciéndoos una revista periódica, con tantas páginas como sea posible, y todo lo que os gusta... vamos a tener que contar con más colaboraciones. No siempre son suficientes. De no ser por los colaboradores habituales, ahora mismo no estaríais leyendo este número. Pensamos que enviar una pequeña colaboración, una opinión, comentario de algún programa, solución a algún problema que hayas tenido, trucos, etc. no supone demasiado para vosotros. Si nos enviáis un artículo bastante largo, por favor, grabarlo en un disquete en formato de texto. Podéis enviarnos vuestra historia de alguna feria MSX que hayáis visitado, alguna anécdota, lo que queráis. Creemos que hay muchos usuarios con suficientes conocimientos de harware y programación... ¿dónde están? Comprended que nosotros lógicamente no podemos estar en todo. Resumiendo, intentad colaborar en lo que podáis.

Otra cosa muy importante es que tenéis que respetar el horario de llamadas. No llaméis a cualquier hora, hacerlo por las tardes, además os saldrá más barato. Y otra cosa también muy importante: siempre que vayáis a enviarnos un fax llamarnos previamente por voz para saber si podéis enviarlo o no, ya que para su recepción utilizamos un modem/fax, y eso significa que tenemos que tener el ordenador encendido, y libre de cualquier trabajo. Y lo mismo: solo por las tardes (solo mañanas en caso de días festivos o fines de semana). A ver si nos hacéis caso, porque por mucho que avisamos siempre hay alguno que no se entera, y por mucho que lo intente no va a tener nuestra respuesta.

Y esto es todo por el momento. En el próximo número, que saldrá en Diciembre, os informaremos definitivamente sobre todo lo relacionado con la suscripción para el próximo año. ■

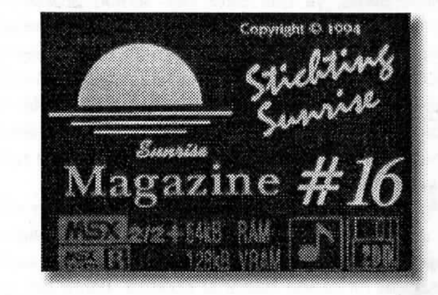




**El Club pone a tu alcance la suscripción a Sunrise Magazine, donde encontrarás las últimas noticias sobre el software y hardware europeo y mundial.**
**¡Ahora completamente en inglés!**

Para que tu bolsillo no se resienta, puedes solicitar cuantos números desees. (Muy importante: debéis hacer la reserva con al menos un mes antes de que salga el proximo número).
. Si no eres suscriptor reserva ya el próximo número 18.

**#16 (2x2DD) ...............200 ptas.(D.P.)**
**#17 (2x2DD) ...............1.400 ptas.**
**#17 y #18.....................2.600 ptas.**
**#17 al #19....................3.800 ptas.**
**#17 al #20....................5.000 ptas.**
**#17 al #21 ...............6.000 ptas.**



# compro vendo

**COMPRO** disquetera externa de doble cara, y una disquetera interna para un SONY F500. Enviar ofertas a:
Fco. Javier Corral Varela
c/. Santo Grial, 78 2º izda.
27003 Lugo

**VENDO** traducción del "Dragon Slayer VI" al español, con bastantes mejoras respecto de la versión en inglés, a sólo 2.000 ptas. Además, **VENDO** MSX2+ Wavy 70FD (512K RAM), por 60.000 ptas. Contactar con:
Manuel Pazos
c/. General Dávila, 60 bloque 5º, 5º B
39006 Santander
Tel. (942) 31 44 41

**VENDO** impresora STAR LC-100C, con dos cargas de color y una B/N, 100% compatible con MSX. Nueva, con embalajes. 26.000 ptas. Tel. (977) 22 66 38 (noches). Preguntar por Oscar.

**VENDO** juego original "The Shrines of Enigma" por 1.500 ptas. También cartucho original "Golvellius", Megarom de MSX1 con caja, instrucciones, mapa gigante en papel pergamino,... Todo original y en buen estado. 4.000 ptas. Ambos juentos, por 5.000 ptas. Interesados, escribir a:
Miguel Ángel Fernández
c/. Platón 3, bajo C-2
18014 Granada

**VENDO** casete-grabadora (2.000), consola Nasa sin juegos (2.500), filtro monitror (1.500), MSX1 (10.000), consola con 192 juegos (6.500) y joystick (2.000). Interesados, contactar con:
José García de las Bayonas
c/. Mulhacén 10, 1º B
30310 Cartagena
Tel. (968) 51 65 53 (José hijo)

**BUSCO** unidad de discos 3.5", 2DD para conectar como primera unidad al SONY HB020P. Imprescindible el perfecto estado de la misma. También **BUSCO** ordenador SONY F700S con todos los manuales, cables, ratón, etc. y que esté en perfecto estado, y/o adaptador para poder conectarlo a la entrada de antena. Enviar ofertas a:
José Manuel Soto
c/. Camino Viloria s/n
24300 Bembibre (León)

**COMPRO** MSX Turbo R. Contactar con Anonio Pineda en el tel. (908) 38 14 75 (tardes o noches).

**VENDO** disquetera 2DD con controladora (pero sin caja ni fuente de alimentación) por 15.000 ptas. Y FM-PAK de Gouda por 10.000.
Iván Alonso Bes
Avda. Paseo Juan Maragall, 15, 2º
08850 Gavá (Barcelona)

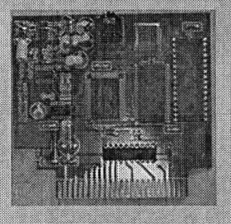
**VENDO** MSX1 SONY HB-20P con manuales, juegos, cartuchos,... por 13.000 ptas. Interesados, contactar con:
Pedro Benítez
c/. Blai Parera, 3, 1º 1ª
08304 Mataró (Barcelona)

**COMPRO** juego "Solid Snake". Precio 5.000 a convenir. Contactar con
Antxiko Gorjón Mújika
Avda. de la Libertad 2, 6º izda.
48901 Baracaldo
(Vizcaya)
Tel. (94) 437 51 70 (tardes de 17 a 18:30)

**VENDO** MSX1 Philips VG8020 con grabadora, Plotter SONY, impresora NMS1431, MSX2 NMS8280 con videodigitalizador, todo muy barato. Interesados, contactar con:
Enrique Ventura
c/. Donin 22
33934 Lada-La Felguera
(Asturias)
Tels. (98) 569 93 51 (tienda)
(98) 569 91 90 (particular)

**VENDO** lote de 48 cintas originales, casete con cables, y regalo joystick, por 5.000 ptas. Interesados, contactar con José García de las Bayonas. Tel (968) 51 65 53.

**OFERTA ESPECIAL:** Ordenador Apple Macintosh IIci (5Mb RAM, 80 Mb HD [con uno de 540 Mb, añadir 20.000 ptas.], coprocesador matemático, procesador Motorola 68030 a 25 MHz). Incluye tarjeta caché aceleradora (aumenta un 30% el rendimiento total). Con monitor color Apple 14" (Trinitron, valorado en 70.000 ptas.), teclado, ratón, manuales, embalajes originales, etc. Como nuevo, con sólo 2 años y medio de uso (valorado entonces en más de 500.000 ptas.). Todo por sólo 175.000 ptas.Consulta formas de pago. Razón en el Club Hnostar.



**Moonsound**

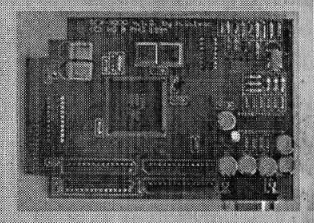
*35.000 ptas.*

INCLUYE CAJA, CABLE Y SOFTWARE




APARTADO DE CORREOS 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA - LA CORUÑA
☎ (981) 80 72 93
SOLO TARDES

Para envíos contrarrembolso, sumar **300 ptas.** para gastos de envío.



**Graphics 9000**

*40.000 ptas.*

INCLUYE CAJA, CABLE Y SOFTWARE

| | |
|---|---|
| Nuevo Interface ATA-IDE | CONSULTAR |
| FM Stereo PAK | 12.000 |
| MSX-DOS 2.20 | 5.000 |
| Expansión 1Mb | 20.000 |
| Expansión 2Mb | 27.000 |
| Expansión 4Mb | 40.000 |
| Interface escáner | 10.000 |
| Escáner | 12.000 |
| Interface + Escáner | 20.000 |
| Plumillas Plotter | 1.100 |
| Expansor 4 slots (ACVS) | 11.500 |
| Expansor 4 Slots (Gouda) | 21.500 |
| Tarjeta COVOX | 3.500 |
| V9958 | 8.000 |
| Teac 720 Kb | 12.000 |
| Moonsound* | 35.000 |
| Graphics 9000* | 40.000 |
| Camiseta Club Hnostar | 1.200 |

*(*) Agotados hasta Noviembre*

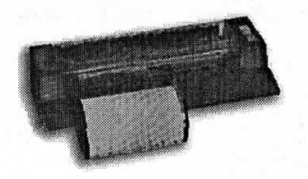
## OFERTA

**Interface SCSI MSX2 (Gouda)** ............ **14.000**

| | |
|---|---|
| MoonBlaster | 3250 |
| Bozo's Big Adventure | 1500 |
| Pumpkin Adventure II | 3000 |
| Giana Sisters | 2250 |
| MB Music disk #2 | 1125 |
| The Witch's Revenge | 3000 |
| Blade Lords | 3000 |
| Retaliator | 3000 |
| SCREEN 11 Designer | 3000 |
| Arma Mortal | 1200 |
| Cytron | 1650 |
| Black Cyclon | 1650 |
| Aladin (sólo placa) + manual | 7000 |
| PCM Tracker (T-R) + manual | 2000 |
| Not Again! | 1500 |
| Eggbert (Fony)con manual | 2000 |
| The Shrines of Enigma (1DD) | 2100 |
| Akin (2x2DD) | 2600 |
| Pumpkin Adv. III (4x2DD) | 3600 |
| MIPS (desensamblador) | 500 |
| Zone Terra (Turbo R) | 2400 |
| Modedit 1.0 (TR) | 1600 |
| ModPlay 1.2 (TR) | 1200 |
| XGU 1 y XGU2 | 750 c/u |
| SME 3.0 (Editor musical) | 2000 |
| Double Dragon (MSX1 ROM) | 3500 |
| Super Boy 3 (MSX1 ROM) | 3500 |

## Plotter PNR C41

Impresora SONY Plotter PRN C41. 4 colores. Plumillas intercambiables. Con embalaje original y todos los accesorios . Casi sin estrenar. Inluye plumillas



*9.500 ptas.*

## MSX2 Philips VG8235

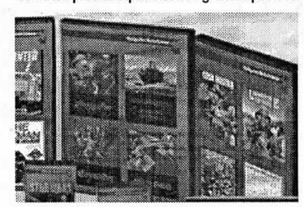
Ordenador MSX2, 128Kb RAM, 128Kb VRAM, unidad simple cara. Dos slots. Salidas RF, Monitor y RGB.



*24.000 ptas.*

## Casetes MSX1

Casetes de MSX1 y 2. Con caja y manuales originales. Se hacen precios especiales con grandes pedidos.



*desde 100 ptas.*